动漫、Galgame、同人、Cosplay……真正属于御宅族的情报生活志！

2009年06月号
2009 Jun. 8
总第八期

二次元狂热

TWO DIMENSIONS MANIA

~~零售价25~~
推广价20元



4GB DVD光盘：

- 精美动漫同人壁纸
- SH专题以及Moira演唱会中文字幕版
- 日本同人游戏精选
- EVA剧场版新预告片
- 日本动漫游戏音乐精选
- 日本Galgame开发引擎
- 《428》中文版连载



封面故事 Gal Project ~Starry Dreams~

Big Sight春之召唤
COMIC1☆3纪要

SOUNDHORIZON传奇
圣战的伊比利亚&Moira ~成为传说的历史，神话从天而降的地方

爱丽丝的背德小游戏
天朝同人绘师莉莉露

永生地狱・不死之烟
幻想乡生存指南 永远亭篇

无人喝彩？——少数派之魂minori

爱与激情的绽放！——史上最萌卡牌游戏“LYCEE”

你也可以来做游戏！Galgame开发引擎兵器谱

上映之前的分析与猜想
『Evangelion新剧场版・破』



本期附赠
《轻音》平泽唯三维立体纸首办
《EF》、中国原创同人海报







¥50

MANGA 《东方奇械录》+《蓬莱夜》+《有顶天变》

■种类：东方二次同人
■构成：黑白漫画
■首发时间：2009 年 4 月 26 日北京 BJCD02 随后全国场贩，网络通贩。
■配置 :《东方奇械录》+《蓬莱夜》+《有顶天变》送主题纸袋
■价格 :50/ 套
■发行：U235 核燃动力

二次元狂热同人物邮购区

平时也可以买到同人物的邮购区！

欢迎同人社团或代售组织与我刊合作进行同人物的杂志寄售，联系方法：MSN：jediliao@hotmail.com
电话：010 – 82616677 – 6058
邮件：liao.huiqi@gamespot.com.cn
由于商品数量有限价格较高，为保证您的权益，请先通过电话或者网络通讯软件确认后购买。也可以登陆淘宝网店购买，我们的地址是 http://shop36207638.taobao.com/
查询电话：

注意事项：因物品贵重为避免寄丢我们全部使用快递，费用 5 元，请务必在汇款单或其他联系方法中写明您的地址以及电话（重要，最好是手机）。汇款请写明以下内容：邮编：100086　地址：北京市海淀区知春路 113 号银网中心 A12 层
收款人：动画基地发行部
附言请写明您需要邮购的同人商品名和数量。如有不明白可以来电咨询：010–82612300

内容 |「带你畅游米菲乐园 ~ □」
以米菲为主题的自由创作，包含插画・漫画・四格・涂鸦・教学・相片・谜・等等 w『二次元狂热』邮购特典：每一本都有 Hino 亲笔签名

2 米菲乐园出品：Hino（『动画基地』封底作者，『风音』、『雨音』等同人 CD 绘制）尺寸：宽 16 开　配置：全铜版纸　价格：人民币 60 元





¥60



不想抱着激萌的狐耳少女度过寂寞的宅之夜吗？
『二次元狂热』独家销售中国原创同人周边“狐仙大人”等身大抱枕套。

¥320





——纪念的首本个人彩插本。
24P 轻巧的容量，收录新绘及严选的旧作。
第一次，或许是最后一次，「Hello, again.」。
Hello, again.

¥40

绘者：hino（CRAZY*RABI）规格：B5 / 24P / 全彩本 赠品：主题环保袋

二次元狂热

2009 年 06 月号 / 总第 8 期



http://www.aspot.com.cn/

本期封面作者：kikichan
本期封底作者：obi-wan

执行主编：JEDI
特约翻译：HEJOB、Zyy、ASFOG
特约校对：猫流、玖羽、秋叶、琴酒
美术总监：谭冬雪
美术编辑：袁千寻、红音萤
广告热线：(010)82616677-6022
发行热线：(010)62556010
意见反馈信箱：liao.huiqi@gamespot.com.cn
投稿信箱：liao.huiqi@gamespot.com.cn
通讯地址：北京市 100086 信箱 82 分箱
《二次元狂热》编辑部收
出版日期：每月 15 日
创刊日期：2008 年 9 月
零售价：20 元

征稿启示

欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为『二次元狂热』出力~

同时征集对女仆、制服、水着有爱的萌少女，以及对 Soundhorizon 以及工口游戏 cosplay 有爱的 Coser，请务必联系我们，成为我们的模特~

联系方法

MSN jediliao@hotmail.com
Mail liao.huiqi@gamespot.com.cn



光盘目录

图片
- 精美二次元壁纸和美图
- 东方同人漫画永远亭专题

音乐
- 动漫游戏音乐选
- SOUNDHORIZON 专题

游戏
- 日本同人游戏精选

视频
- 『428 被封锁的涉谷』中文版 8 ~ 14 话
- SOUNDHORIZON MOIRA 演唱会
- 『EVA 新剧场版・破』两个预告
- 巡音经典曲目
- Minori 游戏片头欣赏

软件
- NS + 吉里吉里



Contents

2009.06

投稿可以画在调查表背面也可以通过电子邮件的方式 liao.huiqi@gamespot.com.cn

河蟹子の相谈室



ID 赵昊岩 男

来自：辽宁沈阳

愿河蟹子 SAMA 保佑所有《二次元》读者中的高考考生取得一个理想成绩！顺便再祈祷河蟹子 SAMA 保佑我家的马桶真的不要再堵了……

河蟹子：前一句的祝福就送给大家好了，后一个……与其来祈祷我保佑何不动手掏一掏？



下期封面是来自 U235 的『东方塔罗牌』，作者 Rie
至于下期封底，在这里留个悬念，如果顺利的话，相信大家会有惊喜哦

您好，3800 平米的端午同人大餐来了

——第四届魔都同人祭 COMICUP04 百余摊口 饕餮盛宴 待您摘取！

时间：5 月 28 日 端午国定假期 10：00–17：00
地点：上海世贸商城（展馆）3 楼 东厅，兴义路 99 号；

3 月 1 日的 COMICUP3.5 那宛如“春运”一般的人潮，一定还让大家记忆犹新。虽然是突发场，但当天依然吸引了 3000 多名宅男腐女，乃至光环地带爆棚。自去年 11 月以来，一直在太平洋三期地下一楼举办 COMICUP 魔都同人祭活动，场地面积与入场人数的矛盾、略显昏暗的灯光都不可不说是气氛满点之外的遗憾。

5 月 28 日端午国定假日，ComiCup4 将移师上海世贸展馆 3 楼东厅（兴义路 99 号）。届时，3800 平方米的场地，2 楼、3 楼等候区的落地玻璃窗大堂，在容纳百余摊位之余，3000 名参观者同时入场也不在话下！



5 月 10 日人民大学同人交流会



在 08 年 5 月那场大雨浇也浇不灭的帝都首个同人交流会后，今年人大临界动漫协会也在各路宅腐人士的火热支持下成功地举办了第二届同人展。无论是上午风起云涌伪娘乱舞的同人卖场还是下午糟糕内容满载的 COSPLAY 表演都获得了大成功～希望大家明年再来猎奇（喝茶招手～）

临界动漫协会

ID Apricot 男
来自：湖北襄樊

空中杀手那一篇，不敢看，小白剧透。Little busters 看了一半，差点被剧透。Phantom 彻底被剧透了……剧透不人道啊！

：要的就是剧透，透死你，透死你……（冷笑）

ID OTK 男
来自：杭州

下个月就是高考，解放之日到来之后，世界将重见光明，不过我是不会买 801 的，绝不能堕入魔道过深……

：作为腐男，堕入魔道才是你的正确出路，苦海无涯，回头是岸呀朋友……

ID 茧 女
来自：不详

这期又见到了某糟糕猫的文章，本来兴奋不已，岂料……什么叫“休刊一个月”啊啊啊～～～难道只是因为要找“软妹子”？！河蟹子 SAMA，你……牺牲一下，如何……

：其实这期神猫又天窗了，就是因为没写完而已，虽然说他下期会补上，但是我们是绝对不会被这种讹诈所压倒的！（其实已经送给他很多软妹子了，也不缺我一个嘛）

ID 总受的攻 女
来自：湖南株洲

JEDI 君请一定要给神猫介绍妹子！！希望在 801 上看到猫介绍 BL 动画啊～～=v=，猫还说想找“健康男青年”交往……——难道？！某猫你……！！

：所以你知道为啥很麻烦了吧……

ID 任雨轩 男
来自：武汉

话说天朝绘师里那只 92 年的上海小 LOLI 有照片么～

：有是有（把某邪恶主编给萌倒了，还是洋装照哟），但是，绝对不会给你们看的！（坚决）

ID 张超 男
来自：上海

顺便提一下，我既不是萝莉控也不是御姐控，我是巫女控！请不要在正面只写两个选项啊！叫我怎么选啊！！

：难道巫女就不分罗丽和御姐吗？你让她们穿上巫女服不就行了，等你以后不控巫女了还有别的选择（我到底在说啥？）……

ID Steak 女
来自：上海

最近还有个困扰，我的小问题，为什么我始终腐不起来呢？在我看来性别和恋爱是完全无关的，对 BL 的 CP 也就像普通男女一样接受了，但对东方的百合 CP 非常有爱，这个世界太疯狂了！

：如果我没记错的话，好像喜欢百合的女生会很多呢，而且只喜欢百合雷 BL 的女生也很多，比如本期写百合游戏的那位……

ID sn03
来自：不详

这次寄信来就是想反映一个问题：一连两期的 DVD 里的压缩包都有一小部分是参数出错的……为什么红魔馆里没有 XX 的身影？好歹也介绍一下……

：大家可以在我们的官方论坛上把自己的问题和通信地址说明一下，我们会尽量给大家更换。至于你的第二个问题，由于那位角色的身份和国籍，为了避免一些不必要的麻烦，我们就没有做介绍了……

ID 五月晴 男
来自：福建厦门

这期 2DM 是与同学激情轮班蹲在报亭与书店第一个抢到的，而大家在翻开 Dhiea 作品的那页时，全体泪流满面：人家高二多不容易，咱高三的不更不容易啊？！泪奔～～～～

：可否解释下啥是“激情轮班”……（貌似原本写的是“基情”然后划掉了？是很邪恶的事情吗？）

ID 炼诗 Lovelmb 女
来自：吉林

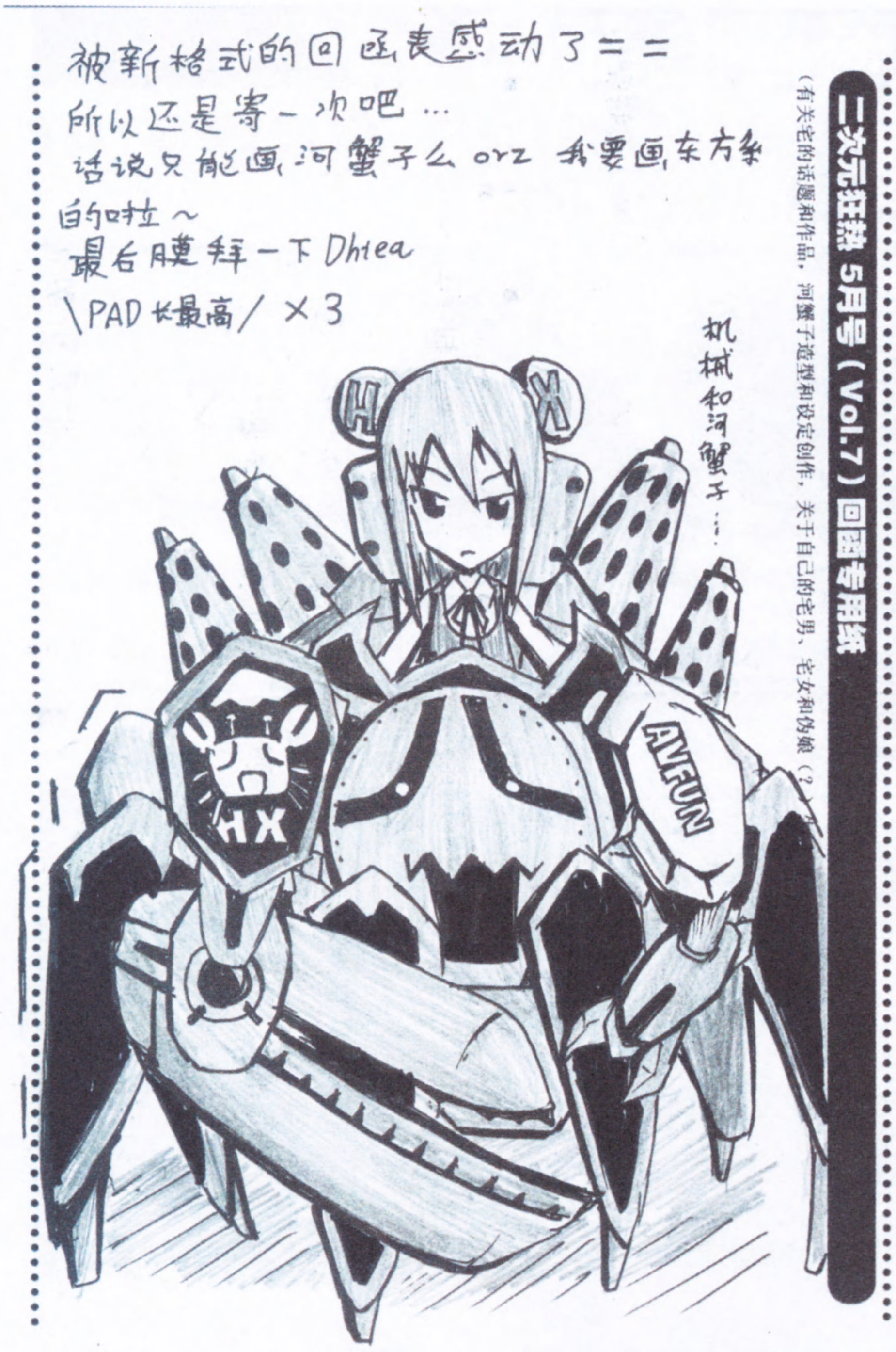
那个那个，国内还有哪种类似于 2 次元这样的好杂志呢！请推荐一下！

：你觉得我们会告诉你吗？（至于国内哪还有类似我们的杂志呢？当然是《801 彼女》啦！）

ID 汤易宁 男
来自：江西南昌

还有 33 天了，高考又要再次降临了，希望我今年能够正常发挥，考出自己满意的成绩吧！（话说 801 口味真重啊！）

：你这样说的话 801 的编辑少女会伤心的……



来自 四川成都 章鱼小周

ID KYiChihiro 男
来自：不详

二次元有论坛么？我想加吖……

：当然有了，http://bbs.aspot.com.cn。

ID 石宝华 女
来自：南京

期待你们能走的更远，引领更多读者走上不归路吧～

：什么不归路啊，不要说的那么恐怖好不好（泪）……

ID 九月的知了 男
来自：湖北孝感

话说回来，这次我可是遵照指令没有看专访哦。可是有一个问题——我该到哪去找游戏资源啊……在此请教一下各怪叔叔，你们都是从哪里获得资源的？有什么比较全、比较好的汉化网站？每期介绍游戏时不妨给出资源获取方式，免去我们心中痒痒而不得的痛苦……

：内事不决问百度，外事不决问谷歌！

ID 俞明杰 男
来自：安徽合肥

第一次买这本杂志，也是第一次给你们回函，字很烂但我相信至少不草，希望信能寄到你们那儿。

：有诚意就有收获，你看信能寄到了吧～

ID 音姬兔兔 女
来自：太原

话说，前天看同桌买的《XXXX》，里面有个读者在调查表上画了魔理沙和灵梦，竟被这书的编辑说是“穿越（女仆和巫女）”，气死我啦！然后我狠狠地 BS 了！

：所以要看东方还得看我们二次元狂热（自夸下）～

蛋疼囧新闻 >>

Real Onion News in 3D world

本月宅界最大的好消息，大概就是日本文化厅决定建立一座以展示 ACG 作品为主的“国立媒体艺术综合中心”了。这座被在野党批为“麻生专属的国营漫画吃茶店”的建筑将斥资 117 亿日元，地址定在东京台场。中心将被打造成“与秋叶原等地并列的日本次文化据点”、而小算盘则是“借此扶植相关产业，招揽更多外国观光客”……嗯，这可能是利用率最高的一笔政府投资吧……

>>『EVA 新剧场版・序』的蓝光版首次应用新技术！

对于那些狂热追求画质而又有钱浪费的宅们来说，『EVA 新剧场版・序』的蓝光版『ヱヴァンゲリヲン新劇場版：序 EVANGELION：1.11 YOU ARE (NOT) ALONE』估计是不能错过了。注意那个“1.11”，它对 DVD 版的升级可不只是将画面变成高清：这次的蓝光版使用了 Sony 开发的“影像用阶调补完技术”——“Super Bit Mapping for Video(SBMV)”，可以实现几近完美的画面。传统的蓝光光盘因为要将影像信号记录为 8bit 格式，所以在将源素材的 10bit 格式进行压缩时会导致渐变颜色的部分产生类似等高线一样的阶段色块，这被称为“color banding”。而采用了 SBMV 压缩的『EVA 新剧场版・序』蓝光版，则可以将颜色渐变部分完美自然地表现出来。没说的，这次又得破费了！▲


©カラー ©カラー

>>日本动画声优界的潜规则？ EVA 制片人大月俊伦身陷丑闻

近日，日本一家八卦杂志《BUBKA》的编辑在自己的 Blog 上爆出一条丑闻：此前该编辑在新宿某料理屋采访（该编辑声称自己“真的是在工作”）时，意外看到著名动画出资及版权运作公司 Starchild 的制作人大月俊伦和“某来自『校园迷糊大王』的女性声优”在一起喝酒（之后有好事者分析，这位声优是近江知永）。据该编辑声称，其间大月俊伦不仅利用自己的职权身份对该女声优进行“潜规则”方面的威逼利诱，之后还甚至对她动手动脚起来……

尽管该消息是由八卦杂志编辑爆出，但实际上，业内关于大月俊伦的恶评却一直没有停歇。当年他因为不顾一切出资支持庵野秀明拍『新世纪福音战士』以及力捧林原惠而春风得意，但有关他和其他导演和声优的争执、以及所使用的各种恶劣手段也屡见报道，可以说这位号称“日本动画业界耻部”的大月先生绝非善茬；另一方面，日本声优界的黑幕已经是公开的秘密，之前某事务所所长和女性声优的“潜规则”丑闻闹得沸沸扬扬，一些名声优如堀江由衣和田中由加利等都牵扯其中。

截至本文发稿时为止，相关当事人还未对此事发表任何评论。随着『EVA 新剧场版・破』的上映，作为制片人的大月俊伦将如何回应这起“潜规则丑闻”？让我们一同燃烧八卦魂，等待接下来的消息吧！▲







>>量子力学也能和“萌”沾边：『猫耳少女的量子论』



日本的萌系读本如今涵盖的范围越来越大，之前是从背单词到法律学习，到如今连高深的量子物理学普及读本也能用上“萌”的题材了。近期，物理学家竹内薫和作家藤井香联合编写了一本名为『ねこ耳少女の量子論～萌える最新物理学～』（猫耳少女的量子论～萌系最新物理学）的普及量子物理理论的书，由松野时绪执笔绘制。在书中，失恋的少年勇希意外地邂逅了一位名为爱理的猫耳少女，她除了有一对猫耳外（来自量子物理中的经典理论“薛定谔的猫”），整天说的话也都和量子物理有关；在勇希和量子少女的恋爱剧中，读者们将由浅入深地了解量子物理学……好吧，其实对于中国的读者来说，想轻松接触量子物理的基础，不妨去看看刘慈欣的科幻小说《球状闪电》，只是没有萌插图而已，剧情可是逆天一般的强大啊（吐血推荐）……▲

>>十二万日元的雷德幻象胸像！

『五星物语』——由于永野护的太监，估计现在的动漫迷可能不太了解这部作品了，但老一辈的发烧友可都是将其奉为经典之一的，故事中那些华丽的 MH（电气骑士）英气（或邪气）逼人，至今没有任何一部作品的机械设定可以超越。而在『五星物语』中，最有人气的 MH 自然就是雷德幻象了！近期 Volks 公布了一款最新的 1：32 的雷德幻象组装模型（注意，是组装模型！内部结构俱全），美得令人眩目，当然价钱也很“眩目”——12 万 3900 日元，约合人民币 9 千。这玩意要放在家里，大概会让访客觉得是什么前卫艺术品吧。▲











>> 悲剧啊！博丽灵梦成风俗店看板娘



近日某东方迷在日本某红灯区的某风俗店（好孩子就别问这个是啥意思了）外的广告灯箱上，意外地看到了『东方』系列女主角博丽灵梦的身影。这家风俗店名为“天使のエステ”，使用的是一张博丽灵梦的同人图（貌似是某 CD 的封面）？正好是一个手臂上举貌似宽衣的姿势，联想到那个著名的“十万巫女”，这个灯箱广告还不是一般的邪恶……▲

>> 噩梦降临：伪娘首办 8 月上市，这都什么人才会买啊？



『Happiness!』中的伪娘“渡良瀬准”曾经让很多宅男为之抓狂，这个疯狂的男性角色早已和宫小路瑞穗之流齐名，成为伪娘中的代表人物。然而更疯狂的是今年 8 月，4-Hearts 出品的一款渡良瀬准的首办将要上市，原型是槙尾宗利，比例 1：7，表情可选，全高 13 厘米，售价 8190 日元，和原作中的造型一样。如果不知道真相，绝对无法想像他是一个男人！这都什么人才会买啊！▲

>> TMA 版『Macross F』继续外焦里嫩





TMA 的『Macross F』（本名 Cosplayer-Frontier）已经有很多人看到了吧……说实话，TMA 不愧为某行业第一宅社，不仅再现了名场面名台词，甚至里面那位“绿毛”还来了段“星间飞行”的舞蹈，看看，这就是敬业！当然，没有“土狼”出场，多少有些令人遗憾……▲

>> 小林源文也出同人志！当然不会是糟糕物啦



《二次元狂热》第三期专题介绍的日本军事漫画家第一人小林源文最近忽然变得话题起来了。先是他的代表作『Cat shit one』要改编成 3D 动画，这将是他的作品首次动画化；最近，他又出版了自己的同人志《Genbun Magazine》（Genbun = 源文），题材自然是他最爱的二战军事了。不过，这玩意中国人肯定不会喜欢，他的封面画的是二战的本国军队，分别是零式战斗机的驾驶员和一名未知型号坦克的坦克兵。不过在内文中，倒是也有常见的德军故事。▲

>> 秋叶原杀人魔事件一年后，依旧平静的圣地

相信许多读者应该知道去年 6 月在秋叶原中央大街上发生的杀人案，那次惨案不仅造成了严重伤亡，也为秋叶原的未来蒙上了一层阴影——有关方面一度禁止了周末的秋叶原步行街。如今一年过后，秋叶原似乎又恢复了以往的平静，传统的“神田祭”照样进行，步行街上也不乏各种活动和 Cosplayer 们。▲



>> 东方系列首办即将推出

Griffon（http://www.griffon.co.jp）将从 8 月开始陆续发售一批大比例 1:8 的东方系列 PVC 首办，从照片上看十分精美。第一批首办将有博丽灵梦、魔理沙、大小姐雷米利亚和女仆十六夜，接下来将会有文文和大图书馆，值得注意的是，灵梦还有身穿黑色服装的 2P 版，这要收集齐的话，估计也要大破费了（6000 日元一个），但是摆在一起肯定超华丽。▲











VOCALOID2 CV系列第三作 “巡音流歌”

文 / 隐林

图：OBI-WAN（萌姬联盟）

如湖水般平静的脸庞上镶嵌着湛蓝澄净的双目，仿佛是放置在绸缎上的蓝宝石，散发着让人不敢随意靠近的凛然气息；倘若视线跟着那粉色长发顺流而下，途中定会注意到那崇山峻岭，最后在高叉裙边上又会发现那潜藏其下的冷若凝脂；自下而上的黑色与其组建成一道绝对领域，也许最下端的一双金色绑带靴是她隐忍的装扮中最明显的一丝狂野。

暗金色调的装束，优雅的站姿，沉稳的表情，让人不禁遐想：那抿合的口中到底能唱出多动人的歌声？

VOCALOID2 CV 系列第三作——巡音流歌

与前辈们如同踩着石头过河孤注一掷般的宣传策略相比，巡音不需要出奇制胜：只要有稍微一点风吹草动般的消息就能引来各媒体争相报道，在逐渐成熟的 VOCALOID FANS 群体里更是一石千层浪——她的出生犹如众星捧月。

与前辈们受语种单一的条件制限相比，巡音巨大的容量（？）已经告诉我们她和以往产品的彻底不同：语言障碍就如束缚人类思想的地心引力，而她已经摆脱了这可恶的束缚——

除了日语，她也能演唱英语。她的出生使 VOCALOID2 CV 系列迈向了世界……







与前辈们刚发售时唱着登不了大雅之堂的搞笑恶搞歌曲起家相比，巡音发售的当天就立即引发了狂潮，发售后不到一个月内，从流行到演歌，从电子到恶搞，唱遍了所有 NICO 上常见的歌曲种类，颠覆了 VOCALOID 系列的成名历程……

巡音的大人气

如同脱胎换骨般的她当时引发了怎么样的热潮？那就要从 09 年的 1 月 5 日说起：当天 CRYPTON FUTURE MEDIA(下称 CRYPTON) 的官方网站上公布了一个巡字，引起各界猜想纷纷。翌日 CRYPTON 公司终于正式公布了“巡音**ルカ**”这个名字及其印象形象：原本早在 07 年 10 月已经开始采集声音样本，预计 08 年发售的 CV03 计划终于尘埃落定。日本国内的相关揭示版和网站立刻炸了锅，PIXIV 和 Piapro 等网站当天相关投稿更是多不胜数，而火势也迅速地蔓延到国内，当天国内 VOCALOID 论坛甚至 ACG 论坛中遍地是关于她的报道。

到了 1 月 28 日，也就是巡音流歌发售前的两天，已经有拿到偷跑巡音的用户（订购用户之类）把作品上传到 NICO 上了。从完成度来看绝非即兴之作，由此推断不少人已经是有组织有预谋的为巡音提前作好曲和词。而这一批待拿到软件后立刻调教并以最快速度发布的抢先作品，虽然一发布就吸引来了可观的点击量，但终因制作仓促质量参差只能昙花一现。真正的热潮爆发是在软件正式的发售日……

那么在巡音发售的 1 月 30 日，世界上最大、更新速度最快、竞争最激烈的 VOCALOID 舞台——NICONICO 动画上上演了怎样的一幕呢？

现在回想起当日的盛况，该如何描写才能显得不那么苍白？虽无张灯结彩爆竹声声却处处是祭典气氛；不待作者宣传，听众们早已奔走相告；歌曲类、恶搞类、持物讨论类动画百家争鸣；动画内 V 厨、一般 NICO 厨、反串厨的讨论嘴炮字幕不绝于眼……数天之内，原本安稳地驻扎在 NICO 里面的各类实况 PLAY、IM@S、东方、恶搞类动画纷纷沦为绿叶，从每小时排行到每日排行上开满了粉红色的巡音之花……

发售当周的 NICO 周刊上涌现了接近半数的巡音相关作品，而其中流星 P 的一曲 RIP=RELEASE 更以破 VOCALOID 系歌曲首周总分记录的姿态拿下了 NICO 综合周刊和 VOCALOID 系周刊的双料冠军，NICO 上真正上演了一场“巡音无双”……

这样的盛况在 NICO 历史上几乎可以说是绝无仅有的：从黑历史时期在国内鲜为人知的多国语言版 CCO 热、特摄版 SPIDERMAN 热等；再到国人熟知的蓝蓝路热、NICO 组曲热；以至到最近发展到国内也有人一起参与的东方系宠儿 IOSYS 新作〈琪露诺的算术教室〉也没到如此疯狂。甚至后来 2 月 14 日情人节 NICO 官方把超级“巨”星 Billy Herrington 请到日本去做 Show 也没

引起如此热潮。可说是自初音未来诞生初引发的巨大热潮（例如 NICO 技术部技术斗争等）以来最大的热潮了，这段日子我等 V 厨可以说是头顶青天……

巡音的设定

名称：巡音ルカ
年龄：20 岁
体重：45kg
身高：162cm
擅长的音乐类型：拉丁音乐 爵士到民族系流行音乐 / 家庭到电子系舞曲
擅长的 BPM：65 ～ 145BPM
擅长的音域：D3 ～ D5

上面就是当时官方公布的设定资料。就如以往的产品，官方公布的简单设定里头其实隐藏着更深的含义：巡音是象征着“遍布周围的声音”；而**ルカ**的“**ル**”汉字则写成“流”，意为“流动”；“**カ**”的汉字则可以写作“歌”或者“香”，那么“**ルカ**”则可以解释为“歌曲或香气在空气中流动传递”；那么整个名字连结起来的话就有“（在更广阔的世界里）让音声巡回、歌声流转地传达”的意思。但如同初音未来很少有人称呼其为“未来”那样，也鲜有人把巡音称呼为“流歌”。更重要的是流歌这个名字在同人音乐爱好者眼中正和另外一位知名同人音乐制作人重名了。而流歌也在 NICO 发布过自己创作的 Vocaloid 曲，使用的也正是巡音……

章鱼头详细设定图



除了名字，巡音形象上也到处是制作者们隐含的心思：例如从外貌上看，在颈部那颗明亮的蓝宝石和绕成∞型的金色饰品，除了提高角色的气质以外，其实是分别暗喻了“水滴”和“圆号与循环器”的概念，结合起来就得出“在管乐器中流动的包含水分的吐息”的印象，这正是有机物的人类与无机物的乐器之间产生音乐的羁绊；又如巡音雪白的脸庞上映射出凛然的眼神，还有桃红的发色，这些角色外貌设定是相关系列角色设计师 KEI 和制作人员们由巡音低沉冷静的声线、到管乐器吹奏者演奏时双颊桃红的等要素不断探索和讨论得出的，最后才设计出巡音这个“外表沉稳的歌姬内心蕴涵着热情”的形象。



二次设定的讨论

说到设定上，相信大家都很关心关于巡音的吉祥物或者说象征物的归属。自初音手上甩起了葱以来，不仅后备的镜音姐弟拿起了橘子香蕉开起了压路机，连前辈的 MEIKO 和 KAITO 都成了酒杯不离手雪糕不离口了。那巡音的手里又应该拿什么呢？

在巡音的御姐形象公布之后，一场关于她的象征物和她手上该拿什么的持物战争讯速蔓延：因为头发是粉红色的，所以一开始不少人提议樱饼和桃子这一类食物；而另一边厢的 M 男们就不满意了，认为暗金色调的巨乳御姐理应手执皮鞭；更有因设定年龄到了饮酒合法年龄所以提议应该和 MEIKO 一样手持酒杯，不过里面装的应该是更优雅的红酒……2CH 等揭示版上的口水战、PIXIV 和 Piapro 等网站上的绘图战、NICO 上的动画战，处处如火如荼。到争论逐渐平息的今天看来，关于手持物留下最多支持作品的竟然是不明所以的鲔鱼（**マグロ**），而象征物更是章鱼……到底巡音是哪辈子跟这些海产结下的缘分？

有些人说鲔鱼这个捏他可以追溯到给巡音配音的浅川悠：她曾经给 Ever17 的人物小町**つぐみ**配过音，而游戏里面发生过一幕抱着冷冻鲔鱼的剧情，鲔鱼捏他也因此而来。而实际上是否这样呢？若要追溯起来的话，最早是发生在 08 年 5 月 2 日的事情：2CH 上有那么一条 VOCALOID 相关的讨论串（在 2CH 上有抢 1000 楼许愿的习俗），1000 楼


《EVERy7》中抱着冷冻鲔鱼的剧情



的人说了那么一句“我是 1000 楼的话那么 CV03 的手持物就是鲔鱼吧。”结果有好事者看到之后制作了关于 CV03 手持鲔鱼的捏他曲，于第二天 5 月 3 日上传到 NICO 上……现在再回过头来看那个动画的人们均赞叹不已：这是何等的预言能力！而其实巡音手持鲔鱼这个捏他只是出自这一半恶搞一半巧合的玩笑里。事件发生的往年 5 月角色形象和声音提供者都还没公布，因此其他说法也只是成为了支持鲔鱼党的美丽的误会……

而巡音成为章鱼头则是发售后才发生的事情：巡音的形象公布之后有人发现如果只画巡音的头部，再将其简略化，再发挥一点想象力的话就会觉得她的头发很像章鱼的触手……早在 09 年 1 月 8 日这位作者就把自己的想法画了出来上传到网络上。而真正引发热潮的还是在软件发售日：有人制作了巡音与镜音姐弟英语会话的动画，背景正好用的那张章鱼头巡音的图，借助动画的高人气，这个形象也被广泛地传播出去。数日之后更有人将其 3D 建模做成动画上传到 NICO 上，章鱼 X 巡音的歌曲和恶搞也自此爆发性地流行了起来……

巡音名曲

[RIP=RELEASE]

一颗引爆热潮的炸弹。

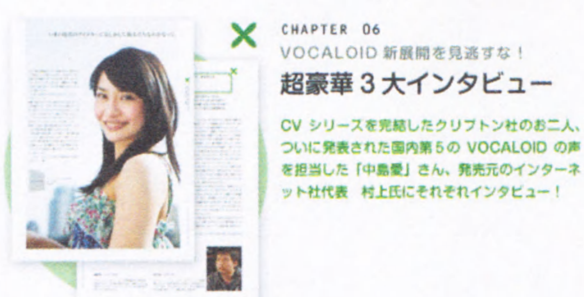
这样形容这首歌再合适不过了。投稿后不足 24 小时就获得超过 10 万点击，以闪电的速度夺下 VOCALOID 殿堂曲的 TAG（这个 TAG 以超过 10 万点击为基准）。如前文所说此曲夺下了周刊双料冠军，并且刷新了 1 年零 1 个月前镜音的曲子创下的 77 万分首周记录，达到了 843233 分，足足抛离同期周刊第 2 名 28 万分……作者流星 P 在 NICO 活跃已久，第 7 部作品 Soar 让其成名，同时他也以**トゥライ**的名义活跃在 NICO 的演唱版块上，可说是唱作全能。RIP=RELEASE 之所以能在巡音发售首周突破重围，除了流星 P 老练的作曲实力以外，就是那让众人惊奇的调教能力。算上偷跑也不过两天调教时间，高潮部分唱得几可乱真：这同时也说明了巡音这款软件还有许多发掘的潜能。在截稿之前流星 P 刚在 NICO 上发布最新作品 magnet，由初音和巡音共同演唱百合味浓厚的一曲，也理所当然地夺下了该周冠军……

[Japanese Ninja No.1]

如果要问为什么介绍这首曲子，那么理由只有一个：这首曲子的创作者是 Deadball P！作为一位被 CRYPTON 社出面删除过歌曲的创作者，在 NICO 上他可是受着异样的尊敬。一周内关于这首歌的翻唱和演奏作品就超过了 30 个，这是其他作品无法企及的。相信有看过之前 VOCALOID 介绍文章的朋友一定也知道他一向的创作风格：稍微有点那个。这首歌是他第一次使用巡音创作的作品，当中为了显示其英语能力特地加入英语歌词（虽然歌词也稍微有那么一点问题，不过 FANS 也宽容地接受了 XD）。旋律依旧是那么让人不能自拔，而歌词也依旧很那个：歌词大部分在讲述一个猥琐忍者的猥琐行径。有趣的是有国外 FANS 听了之后，大赞其为日本文化精粹，更将其歌曲翻唱上传至 NICO ……到底是故意为之还是真的误会就难以查究了，后来 FANS 们均戏称这次“国际事件”是 Deadball P 最大的失算 XD

[トエト]

被称为传说的镜音使**トラボルタ** P 使用巡音创作的第一首曲子。这首曲子讲述了一位胆小女生的心事，曲风轻松而舒缓，简单的歌词和朴素的 PV 把这位女生描写得极其惹人怜爱，在 NICO 上也出现了不少翻唱和恶搞作品。除了可爱的描写以外，此曲获得极高人气的关键其实还是**トラボルタ** P 的看家本领：对于 VOCALOID 的声音高超掌控能力。此曲恐怕随便给个没听过 VOCALOID 的人听也不会听出有什么违和的地方。此曲在 2 月 17 日公开以来不消 48 小时就突破了 10 万大关，作者本人也在自家 BLOG 表示极其惊讶。其温和的曲风与勉励的歌词让 NICO 上不少用户想起 NHK 教育节目“大家的歌”（*みんなのうた*），因此这首曲子也被冠以“野生的 NHK”的 TAG（这可是对一首歌质量的肯定！），如果要想把不知道 VOCALOID 的朋友推下坑，可以尝试从这首歌开始哦 ~（特别是女生 XD）



关于巡音的介绍限于篇幅关系只能到此为止了。而值得在意的是到截稿之前几天，5 月 2 日发售的 DTM Magazine CVO3 特设增刊上公布了那么一则消息：在 Marcross F 中一曲成名的中岛爱将担任 Vocaloid 的新的声音提供者，角色设计则由大名鼎鼎的结城正美担任，发卖元是邻家的 Internet 社！这则消息像是风暴的信使，以后 Vocaloid 界将掀起怎样的波澜，我们拭目以待！▲





弥生三月过去之后就是阴雨绵绵的4月了，告别了欢乐的例大祭6以及几档颇具特色的ONLY祭，4月的重头戏无疑就是COMIC1 ☆ 3。与Comic Market比较，COMIC1的知名度显然还不高，这也正是笔者撰文推广的目的。作为一档悠久而又年轻的活动，本届COMIC1 ☆ 3会有哪些看点呢？

Big Sight 春之召唤——COMIC1 ☆ 3 纪要

文 / 完蛋了的国王（前太平洋游戏频道主编）

昨天 · 今天 · 明天——COMIC1 的沿革

始创于 1987 年，几乎与 Comic Market 齐名的 Comic Revolution 于 2005 年 4 月 24 日召开了第 37 回之后宣告停止活动。C **レヴォ**的无疾而终固然有举办理念的陈旧与现实情况的江河日下所导致的长年顽疾缠身等因素，但外界还是有很多人表示不能接受如此突兀的终幕。于是，作为 C **レヴォ**执行人之一，同时也是在同人活动家米泽嘉博身故之后，接任 Comiket 准备会共同代表三人中一人的市川孝一，在 C **レヴォ**功成身退的翌年，也就是 2006 年发起举办了首届 COMIC1。会期基本确定为每年 4 月的最后一个星期天，会址则是有圣地之称的东京国际展示场。以上种种大致都与 C **レヴォ**相吻合。所以 COMIC 1 作为一档综合类同人志即卖会，无论从资源上，还是名义上都完完全全继承了之前 Comic Revolution 的遗产。

到今年为止，COMIC1 已历三届，参展的同人社团规模从最初的 1500 个左右，到 2500 个，再到今年的 3200 个，膨胀了一倍以上。相对应的，会场的面积也从最初的西馆两个厅，扩展到较

大的东馆三个厅。今年的入场人数乐观估计在 4 万人次左右。

至于明年的情况预估，除了总体增长的趋势以外，还要看例大祭的会期，大手社团的出席与否等因素。总之作为综合同人展会第二梯队的佼佼者，COMIC1 与 Comic Market 的差距还是很大的。





说到底，关注这些同人活动，就是满足对这部分热门题材同人化之后的作品进行赏鉴的需求。

近年来 Comiket 的大众化，以及诸如 Pixiv.net 和 Circle.ms 这类网站的兴起，使画同人和参与同人展变得更简单，这种示范效应也促使 COMIC1 的参与人数逐届大增。但必须认识到的是，这种成长也是伴随着竞争的挤压而来的。

春天，过去向来是同人活动的淡季，众所周知一年两届的 Comic Market 被安排在夏天和冬天，而一年中的前 8 个月原先基本上没有什么一统江湖的超大型同人活动。直到近年，以“博丽神社例大祭”为代表的 ONLY 祭和以 COMIC 1 为代表的综合祭逐渐升温，使得淡季不淡，东京国际展示场 Big Sight 也真正做到了年中无休。

小型 ONLY 祭的量化和无序化，某种程度上会分散大型综合祭的人气，而且类似 COMITIA 和 Sunshine Creation 这样的老牌同人志即卖会档期也都集中在 4-5 月间，在同人



参展 · 入场 · 周边——COMIC1 的体制



报名参加 COMIC1 的同人 Circle 一般需提前三个月提交正式的申请书，社团中标的抽签过程和原则类似于 Comiket，3 月上旬参展事宜会全部敲定。中选的同人社团须承担的义务包括遵守安全事项、提交同人作品的样本以及缴纳一定的摊位费。一切准备妥当后，同人社团即可自行处理布展事务，当然主办方会提供一些印刷和物流方面的帮助和推荐。

普通民众的入场不存在人数限制，前提是必须携带官方发售的 Catalog 实体书作为凭证，换言之 COMIC1 是有偿入场制。有一点必须指出的是，除了禁止通宵排队的“彻夜组”，以及各种扰民行为以外，COMIC1 也不支持 COSPLAY 表演。

作为入场凭证，同时也是向导书的 Catalog 册从编撰到规格都大体与 Comiket 的“最强钝器”相当，只是体积和重量要谦逊的多。

关于之前提到的同人作品样本的问题，还有一段插曲。日本作为同人文化的发祥地、同人作品的最大源头和集散地，从很早开始就有了建立一个同人作品——至少是同人志——的专门图书馆。这一宏大的想法在传奇人物米泽嘉博先生逝世后，经过多方努力得到部分实现。位于东京的明治大学出资修建的米泽嘉博纪念图书馆将于今年夏天正式建成开放，这也有望为同人志的收集和保存提供一个永久性的场所。作为米泽先生多年的战友，市川孝一也将保护同人文化的理念融入到了 COMIC1 的举办宗旨中。大会筹备中就有一项活动是号召参展的同人社团，将用于展示的样品同人志捐献出来作为米泽图书馆的藏书资料，这一举措可以说既环保、又有历史意义。



人气 · 竞争 · 作品——COMIC1 ☆ 3 的看点

每季的大型同人志即卖会往往是检验当季新番动画、游戏、漫画及社会话题的人气的一个好场所，虽然不能单纯从同人本的数量来评定目标作品的优劣，但起码可以看出在民间的受欢迎程度。

社团精力有限的前提下，对同人志即卖会的取舍显然就造成了一种竞争的氛围。竞争就会有牺牲者，Sunshine Creation 自毁长城的两次停办，对 COMIC1 ☆ 3 的人气却是一种促进。

谈到本届大会上作品的人气分布，概括来说就是“从三国演义，到楚汉相争”。回顾自 C75 结束以来的这 4 个月时间，关注的热门新作主要集中在巡音**ルカ**、《**アマガミ**》和《轻音》这三部作品上。其中巡音**ルカ**的发售时间最早，目前 pixiv 上已经有超过 9000 枚同人图，关于巡音的二次设定很多，包括非常出名的触手版巡音。尽管跟之前面世的初音、镜音等兄弟姐妹们一样，巡音也十分适合被拿来做同人创作的素材，但奇怪的是单独属于巡音**ルカ**的同人本却很少，没有出现初音面世时那种同人本爆发，甚至压过同人音乐的情况。而 4 月新番中的人气大作《轻音》一开播就仅凭秋山澪一人吸引到了足够多的眼球，不仅提交轻音本的社团奇多，会后一大批轻音本也最速占领秋叶原各大书店同人志专柜。

《**アマガミ**》的走红很大程度上得益于之前遗留下的《君吻》的 fans 群体，两作有很多相似之处，而作为一部全年龄的恋爱游戏，工口同人化也具备了得天独厚的条件。平易近人的画风也为许多职业成人漫画家和游戏原画家所喜爱，本次老牌社团中创作**アマガミ**本的较多。

其它一些热门作品如《龙与虎》《女王之刃》《魔法禁书目录》等由于都不是首次露面所以不多加介绍。



COMIC1 ☆ 3 名家轨迹

笔名	同人 Circle 名	作品名称	作品出处	轨迹	备注
破军玖粤、Dhiea	萌少女领域	东方丧失绮谭	东方 Project、SH	作品与例大祭 6 时的一样，这次是二版，但区别只是调换了内外封面的位置	续作 7 月面世
凉香	凉屋	**バニラソルト** ~ TORADORA GUEST BOOK ~	**アマガミ**、龙与虎	参与了 23 个社团共同创作了超大合作龙虎同人本企划，负责封面的绘制，个人本则是《**アマガミ**》的七**咲**本	23 社团合作合同志
有叶	**有葉と愉快な仲間たち**	**えきすぱーとになりました！** 5、mms	原创、WLO	5 点赶赴会场布置，作风严谨的超大手人气社团，同时也是去年 galgame 界的大赢家，其中一本《mms》为 AKABEiSOFT2 作品的一些版权黑白画稿	
かん奈	PLUM	Random、大**気エアロゾル**	魔炮、东方 Projecet	除了继续自己独特的魔炮 +SEED 合体同人创作之外，首次尝试推出东方的同人本	有通贩
トモセシュンサク	无人轨道 A	**わがままペットライフ**!、POTPOURRI's ILLUST	原创	巨乳党的福音，两册新刊擦边球度满点，其中一册黑白本倒是全年龄的	
あいざわひろし	High Risk Revolution	**詩織外伝**	心跳回忆	将最早发行的 4 册藤崎诗织本进行翻新的一本总集篇 + 外传	附赠限定温泉海报
朝木贵行	朝木 blog 出张所		魔力充电娘	继《虎子》之后再次锁定小冷门的《魔力充电娘》，一如既往的童颜巨乳和低腰小裤裤画风	
近卫乙嗣、浅木柚乃	Closet Child	音速烈华 harumonia	原创、综合	久违的合同志，我行我素的黑白线画本	
龙牙翔	**龍の**金曜日	旬绘	原创	华丽的 8P 全彩本子，外加海报、明信片组、化妆盒和纸袋的套装	新刊发生严重的重页事故
小原**トメ**太、**さくら**小春	QP：flapper	**トメ**太、**潰すよ!** 等	轻音、MH 等	除了新刊和大量原创物品，引人注目的是一本召集 14 个同人社团 15 位画师共同创作的恶搞 QP 成员之一小原**トメ**太的全“帅哥”同人志	猫巴士停委托合同出展，14 社团合作合同志
京极**しん**	INFINITY DRIVE	Above and Beyond	强袭魔女	不久前刚刚参加了一档《强袭魔女》ONLY 祭，短时间内再次推出 SW 本，这次的主角轮到了英格兰弱气巨乳和法兰西眼镜傲娇娘	
みつみ美里、甘露树	CUT A DASH!! & BLAZER ONE	**挿絵雑記** 3 等	原创、初音未玖	本届大会的最大手社团，COMIC1 三连出场纪录	有多位画师共同创作的，以美里宠物鹦鹉为主题的四格漫画
石惠	**偽** MIDI 泥**の**会	OshiRiTo	ToLOVE **る**	新刊瞄准了近期人气回勇的《ToLOVE **る**》，使用了古手川和蜜柑妹妹的 FLAG	有通贩和收费下载
池上茜	A.M.R&Revolutionize	TORABON!	龙与虎	一本四格漫画加画集，搭配三款非常可爱的龙虎徽章	更换了同人 Circle 名
ちりま等 24 位	Lolita Channel		魔法禁书目录、杀戮都市、鹦鹉女神	延续对热门新作的触手凌辱化“改造”，本次作品编号为第 117–199 弹	下一作瞄准的是**咲** –Saki–
桐月	桐文堂	Slow Days	原创	桐月与**バハムーチョ**的老牌同人小说 / 插画创作组合	同人小说
苍树**うめ**	apricot+	**喰神とか** MHP2G **とかの**本	食灵、MH 等	新刊一如既往的杂而不专，原本期待中的食灵同人只有支离破碎的 4、5 页	
宫下未纪	共月邸	CITRON RIBBON 18、19，**マスターピース**	魔炮、轻音、原创	同人创作高产的老牌漫画家，这次又有三本新刊	其中一本为合同志

西又葵	JOKER TYPE	sunset glow	原创	作品封面为阳光明媚的春季和服少女，内容是全彩	给 NekoNeko House 的《我们没有翅膀》本应援画稿一枚
山本和枝	緋い笑撃	Parfait delicious	原创	事业遭受动摇的山本大妈顽强再战，这次抛弃了一贯的和风巫女，画起了冰激凌 parfait 的拟人娘	全彩、黑白两册套卖
巻田佳春	八王子海パン突撃騎兵隊	WALKING WIHT STRANGERS 3	ルンファクF	比较少见的 Wii 平台游戏同人本，当然主角还是萝莉	
七瀬葵	姫神	はぁとびーと、CLOVER	东方 Project、原创	同人活动复归后转型一度东方同人创作，但这次有久违了的原创制服少女本	官方指定色纸应援
えれっと	うつらうららか	カタリヨシノ	オモイヨシノ	目前热播剧小凉宫和小鹤舞的四格漫画作者，本次创作题材取自同人社团 loos 创作的和风少女影像音乐作品《オモイヨシノ》，人设正是他本人	
藤真拓哉等	ESSENTIA & Yan-Yam	とらちー	龙与虎	两个长期合作的人气社团联手打造的龙虎本，藤真画的是大河，Yan-Yam 画亚美美	
CARNELIAN	CARNELIAN	BENIGYOKUZUI 23	原创	由于工作忙碌，C 姐这次的作品大幅缩水，也没有了抱枕的网购	有通贩
伊东杂音	富士壺機械	Fashionista	原创	新刊为少女洋装本，另外原创的 DS 游戏机包很招人喜爱，不久前伊东杂音和 pako 合作的《Shining Force Feather》在 DS 上发售，正好配上使用	
カントク	5 年目の放課後	立ち読み専用 28	神のみぞ知るセカイ	选择了若木民喜的《神のみぞ知るセカイ》，与擅长校园萌少女的 5 年目画风十分合拍	似乎是首次发售成人向的正刊
Mitha	Indico lite	七ヶ音学園 04	七ヶ音学園	延续原创的制服美少女作品《七ヶ音学園》的创作，据称这次还会有重大消息发表	
壬生夏生	Lily lily Rose	セイフクガール	原创	备受喜爱的《铁道娘》系列人设，从重口味 SM 少女回归到了清爽的制服少女本，可喜可贺！	附赠可折叠成简易手提袋的海报
成瀬守	THE FLYERS	オタキバ Final	原创	由成瀬守一手操刀人设和原画的同人 galgame，也是 COMIC1 ☆ 3 上发行的少数游戏之一	同人游戏
アルカロイド	otochilu Cafe	ふたりのドキドキ温泉旅行	空之境界	少数连续创作《空之境界》本的优秀同人社团，作品视角往往非常独特	
てぃんくる	Tinkle Bell	まじかるているのほん if Petitfour2	原创	继 SC42 之后的续作，B5 本附 B4 的台纸和电话卡	



COMIC1 ☆ 3 部分同人志扫雷推荐

mms，有葉と愉快な仲間たち，WLO

有叶的作品总是给人以平易近人，却又认真细致的感触。本作选材自 AKABEiSOFT2 的游戏《WLO》，作为版权作品，对游戏的 Event CG 和立绘做了很好的补充，唯一可惜的是全黑白未上色。另一册《えきすぱーとになりました！ 5》是该系列最新作，情节相对独立前后并不连贯，习惯了有叶的游戏 CG，看看她的漫画也别有一番风味。



Drawing4，NtyPe，综合

从封面开始就给人以舒爽感觉的一本全彩全年龄本，尽管篇幅不大，但从萝莉、御姐、巫女到兽耳品种丰富。时隔一年多的《Drawing》系列第四弹，收录了 NtyPe 这一年多来几乎所有的得意作品，在人物造型和上色上体现出颇高水准。



天草模様な弐%，SAZ，魔法禁书目录

同样是禁书目录本，SAZ 画的神裂绝对是最糟糕，最能勾起读者欲望的。标志性的巨乳画风，浓密的糟糕段子，精巧的分镜和恰到好处的台词，让人感觉仿佛在读成人漫画杂志而不是同人志。



挿絵雑記3，CUT A DASH!! & BLAZER ONE，综合

延续前两届的这个杂记系列，选材的确随性，基本上就是人物画配两人的大段聊天，好在是全彩，而且一般会有人放出 PNG 完美收藏版。美里还有一册名为《Sing Bird Playing Bird》的小鸟四格漫画也十分的欢乐。





D.L. action 47，Digital Lover，魔法禁书目录

一如既往精彩绝伦的禁书目录同人，几乎是系列全人气女性角色登场，在短短的 34 页里给每人安排了一场啪啪啪的戏码，糟糕程度不可谓不稠密，并且在啪啪啪的细节上十八般武艺悉数上阵，让人大呼过瘾。还有一册《Rough Sketch 46》则完全是另一种风味，尽管很杂乱，但也妙趣横生。

REDRing，しもやけ堂，东方 Project

比较合乎笔者口味的东方本，来自于逢魔刻壱和鼠的合作。前半部分是逢魔标志性的哥特式氛围和雷米 × 帕秋的隐讳糟糕场面，而后半部分则是鼠夸张的脸部造型和无厘头的情节，反差大的有点不着调，给人留下的印象却很深，作为逢魔刻壱的首度东方本表现还算不错。





バニラソルト，わたがし，龙与虎

23 社团联合制作的合同本，似乎是来头重于实质，每位画师其实分到的比重很小，最大的看点也就是在一本本子里能看到 20 多种不同的风格。如果要看糟糕段子好的龙虎本，还是推荐 ESSENTIA & Yan-Yam 的那本。

由于篇幅关系，只能对本届 COMIC1 ☆ 3 大会做一次概览性的介绍推荐，有更多优秀的同人作品等待进一步发掘。收集资源的持久战并没有结束，而新的圣战已近在眼前……▲





Plastic Flower，ARESTICA，アマガミ

来自有子瑶一的《アマガミ》本，或许不是本届大会上最好的**アマガミ**本，但至少目前是最好的森岛本。纯爱的氛围有别于大部分一上来就亮法器的工口志，给人以不错的代入感。如果篇幅适当加长的话感觉会更好。

PIX4，PINK CHUCHU，原创

同样是第四弹，同样是回顾过去作品的精选集，PINK CHUCHU 的本子商业味道就要浓多了。这是继 C75 的《PIX3》之后，继续挑选 07 年度中发表于各大商业书店的一部分彩图精品的合集。只是目前这个扫描版本的质量远不如 PNG 版的《PIX3》来得好。



little wish，おたう T-R，Little Buster

作为难得一见的 LB 本，得到推荐也在情理之中。这本篇幅适中，剧情凑合，作画也比较认真。末尾还插了一段恶搞漫，稍微冲淡了一下一本正经的气氛。



幻想乡生存指南 永远亭篇
——永生地狱·不死之烟

DVD ROM ATTENTION 收录在光盘中 请对照参看 CHECK & PLAY!

文 / lastsep（U235）特别感谢 U235 提供部分插图

幻想乡是聚集了“非常识的存在”的地方。博丽大结界从这个意义上说，便是“常识”与“非常识”的分境线。凡是被外面的现实世界里的人们认为是“非常识”的东西，都会在“非常识”的内侧——“幻想乡”中存在着。譬如魔法，譬如妖怪，譬如——神话。

本次的生存指南，便与某个家喻户晓的神话有关，关于纯净与污秽，仇恨与永生。让我们一起走进幻想乡中那片神秘的竹林，前往那永生之人所居住的大屋——永远亭。

永生的幽静·永远亭

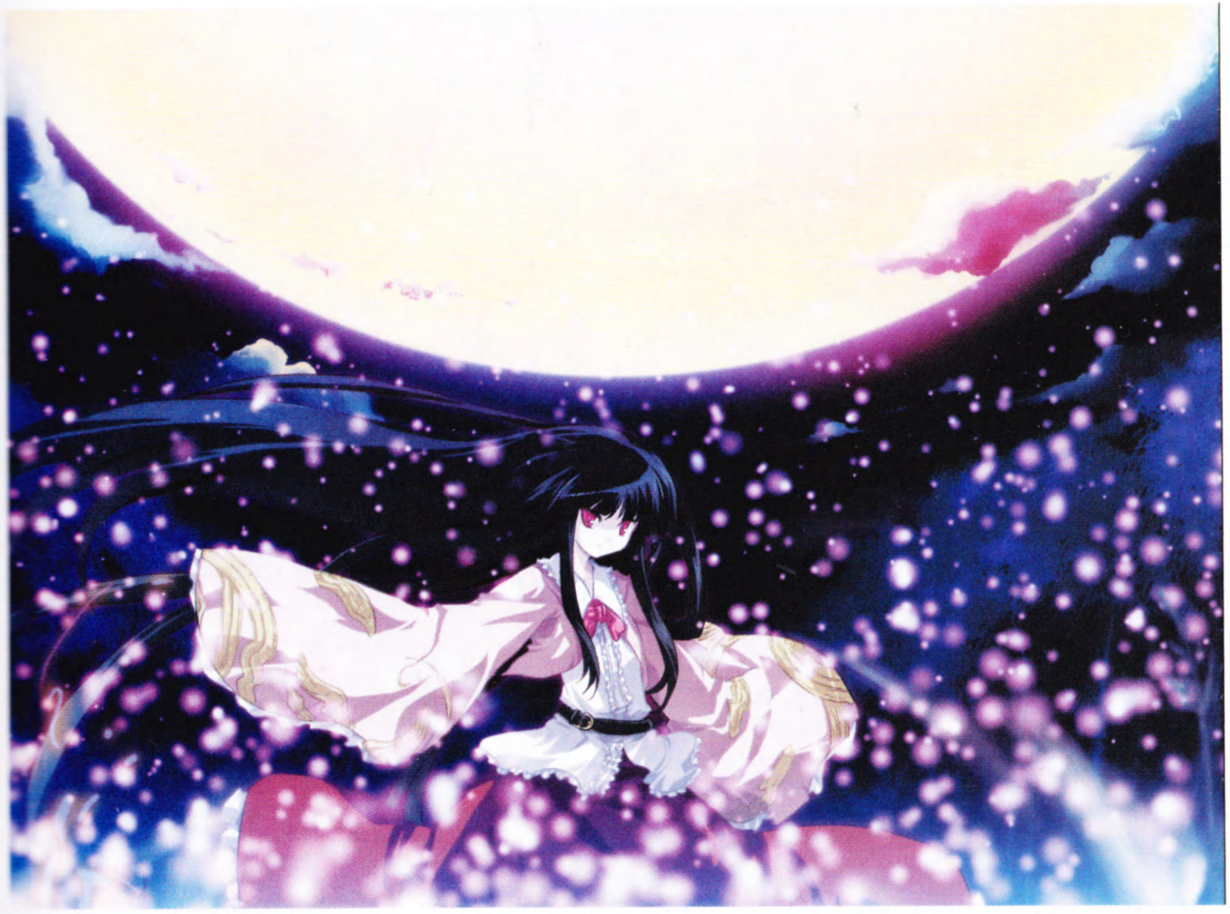
如果以人类村庄为中心的话，向某个方向看可以很清楚地看到高耸的妖怪之山（这是未被破坏前的完整的八岳之山，据说比富士山还要高——妖怪山篇中会详细说明），而向相反的方向走去的话，就会到达名为迷途竹林的场所。永远亭，就坐落在竹林之中。

这间不可思议的屋子在幻想乡似乎已经存在了相当久远的时间了。但是直到最近它才开始被幻想乡中的人类和妖怪所知晓。永远亭这幢有着旧日本风格的建筑，里面所有的东西都有着相当悠久的历史，却又看起来如新的一般，实在是不可思议。

永远亭中居住着大量的白兔，确切地说是妖怪兔，那是因为她们的首领也居住在这里的缘故。统领着这些妖怪兔的是地上的白兔因幡帝和月兔铃仙。身为妖兽的她们，可以以人类的形态活动，当然还是会有兔耳和尾巴。

至于因幡帝和铃仙的主人，便也是这间永远亭的主人了：八意永琳和蓬莱山辉夜。



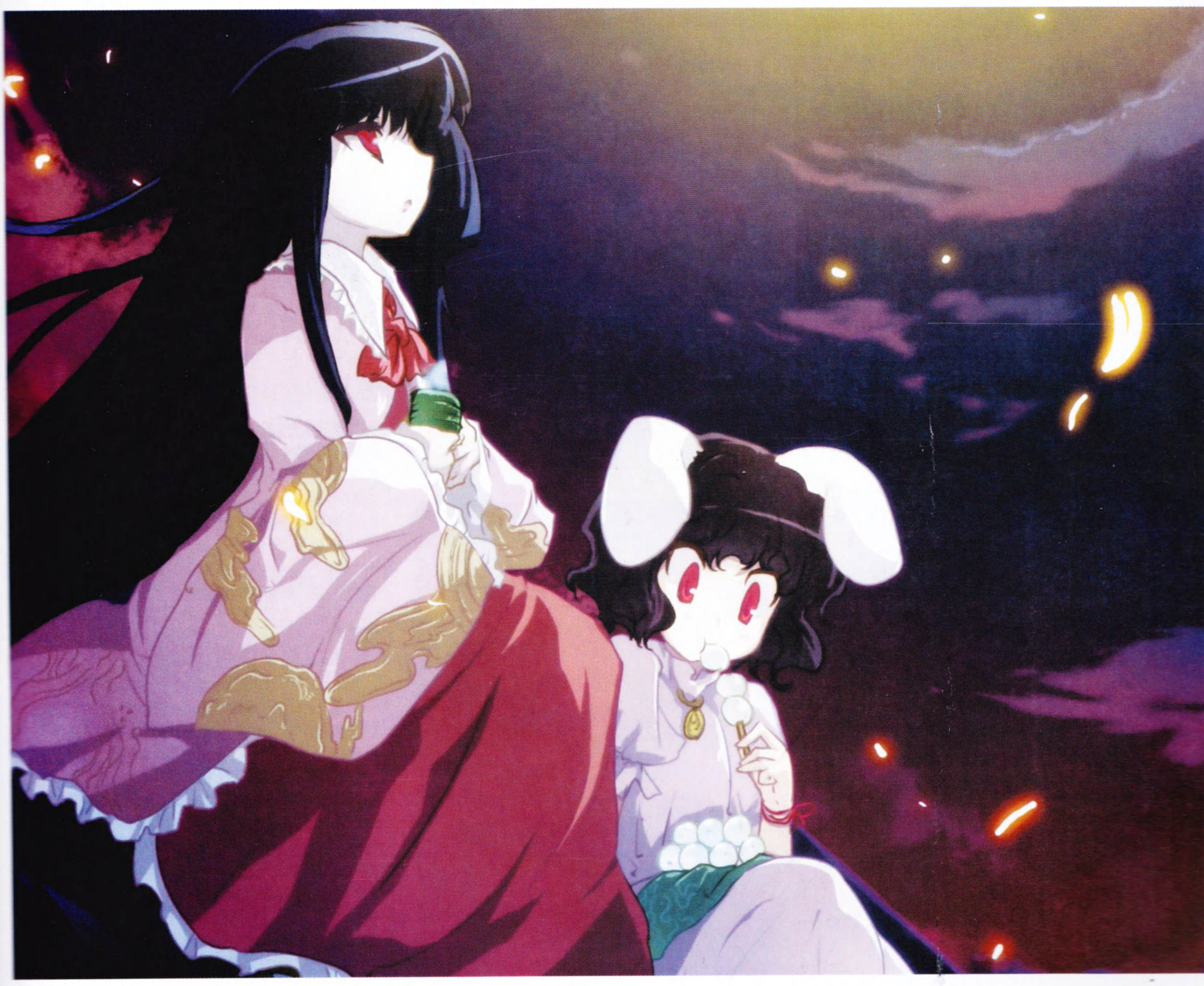


永恒与须臾的罪·蓬莱山辉夜

蓬莱山辉夜——自从永远亭出现在幻想乡的视野中开始，便以人类的身份自居的少女。她有着漆黑如瀑的长发和让人眩晕的美丽容貌，大概没有人会不为她而倾倒。辉夜本人倒是非常随和，虽然有着公主般的气质，却又透出独特的懒散和悠闲，如果有机会和她交谈的话，能听到很多古老的物语传说，如同她亲历一般，当然用语也同样古老。

那是当然的，因为她已经活了数千年了。辉夜实际上是月之民，来自在里之月（月亮永远背对着地球那一侧的部分）上建造的月之都的公主。因为犯下了重大的罪行，从纯净的月之都被流放到了充满污秽的地球。她以女婴的姿态降临到月球，被一对老夫妇（竹取翁夫妇）在发光的竹子中发现而带回家中。长大之后的辉夜因其美貌而被许多人追求，面对众多的追求者，她提出了“五道难题”……没错，就是那个家喻户晓的神话“竹取物语”。在神话的结尾，辉夜姬告别了竹取翁夫妇，乘着月亮上的马车回到了月球。但是幻想乡中的辉夜并不是这样。

她并没有回到月球，而是和八意永琳在竹



林中隐居了下来，她用自己的“操纵永恒与须臾的能力”在永远亭周围布下了结界，在其中抹去了时间与历史的概念。虽然表面上看起来时间仍然在流逝，但是一切事物都不会改变，易碎的花瓶即使落地也不会被打碎，食物不管放多久也不会腐败；因为不会改变，所以未发生的事情也就永远不会发生——她依靠这个结界，来躲避月之使者的追踪。因为有这个结界的存在，永远亭自然也不会为外人得知。幻想乡的人类和妖怪开始了解永远亭的存在，那是因为她在最近撤下了这个结界（至于撤下结界的原因，请参考“八意永琳”一节）。

至于辉夜获罪被流放到地上的原因，乃是因为“长生不老药”，即“蓬莱之药”。它虽然对月之民来说并不是新奇的东西——事实上他们经常用蓬莱之药的“不老不死”这点来试探被欲望束缚的地上人。但是，月之民服用蓬莱之药，却是绝对的禁忌：所谓月之民，最初是地上人中舍弃了所有诱惑，摈弃了地上的污秽而来到纯净的月球生活的一族（首领名为月夜见），他们在舍弃了诱惑的同时，也就舍弃了“存在”所拥有的寿命本身，变得拥有了无限长的生命（实际上月之民身上多少还是会留下一些“污秽”，所以终究还是会迎来死亡）。但是如此一来就有了悖论，既然蓬莱之药同样也是可以让人不老不死之物，对于本身就是寿命近乎无限的月之民来说，为何又会视之为禁忌?

那是因为“诱惑”。

一旦月之民接触了“蓬莱之药”，就等于接收了“永生”的诱惑，变得和地上界被诱惑左右的人类没有什么两样，成为沾染污秽的存在，自然会为月之民所不容。所以服用了蓬莱之药的辉夜，因为这样的罪名被流放到了充满污秽的地上，这里是月之民用来流放罪犯的“监狱”。从小被娇惯而变得自我中心的辉夜，似乎一直都在向往地上人那种被刹那的快乐所席卷的“肮脏”的生活，她是否是因此故意服下蓬莱之药，这一点无从得知了。

月之头脑·八意永琳

八意永琳——居住在永远亭中的辉夜的同伴。表面上看起来是渊博而神秘的女性形象，在人类社会中的身份是药师和医者。实际上，她是当年追随月夜见，最早到达月之都的地上人之一。因为在月之都中悠久的资历，她也拥有“贤者”的地位，以月之使者的身份往来于地球和月亮。

永琳为辉夜制造了蓬莱之药，却并未因此而获罪。感到自责的她在之后月之民迎接辉夜回月球的行动中，决心协助舍不得地上生活的辉夜。她杀掉了其它同行的月之使者们，和辉夜一起躲藏在了永远亭中。在那之后又过了相当长的一段时间，月面战争爆发，从月亮上逃下来了名为“Reisen”的妖怪兔，被辉夜取名为“铃仙”而养在了家中。之后又过了数十年，她们忽然得到了月兔们即将迎接铃仙回月球的消息。时间就在下一个满月之夜。

如果铃仙被月之使者找到的话，辉夜和永琳的藏身之所就要被发现了，为了防止这点，她们制造出了虚假的满月，阻绝了月之民来到地上的通路。在那之后，就是《东方永夜抄》所讲的故事了。在事情结束时，辉夜意识到幻想乡是月之民不可能到达的封闭空间，永远亭的结界已经没有意义；同时她也再次被幻想乡的魅力所吸引，便撤下了保护着永远亭的结界。就这样，永远亭正式出现在了幻想乡的历史之中。

在幻想乡中，人类和妖怪的实力维持着相对的平衡，无论身为人类还是身为妖怪都要履行相应的义务。在人类和妖怪之间，辉夜和永琳选择了前者的阵营。她们过着与妖怪截然不同的人类社会的生活方式。永琳的药店和医者的身份，就是人类生活方式的体现。她会定期派铃仙去人类的村落卖药，虽然都是些奇怪的药，但是都有着非常好的效果，只要不用错的话就不会有任何副作用。同时，她并不计较报酬，只索取适当的量，即使拖延着不交也不会生气。有病人上门的话，她会亲切而负责地进行治疗——和普通的医生没有什么两样。

尽管如此，她们仍然是和普通人类有着太多不同的吧。不过，幻想乡中的普通人类早已习惯了和各种奇怪的家伙们相处，由于妖怪和人类的约定，妖怪们绝对不会袭击在村庄中的人类，因此拜访村庄的妖怪多半都可以和人类相处得很愉快。辉夜和永琳，似乎就被当成奇怪的同伴而被普通地接受了的样子。当然。有一点人类必须承担的义务，她们却并没有承担。那就是——被妖怪袭击。

袭击与退治，这个维持人类与妖怪平衡的关键点，在她们身上并不发生作用，因为她们的力量强大到没有什么妖怪可以匹敌。从理论上来说，“被袭击”这一点就不会成立。因此，幻想乡中的贤者八云紫，曾经去找过月之都一点小小的麻烦（将来在本刊的《东方儚月抄》专题中会详细说明这点）。



不过，隐居在竹林中的永远之人，并不止她们两个。另一位孤独的少女，以对辉夜的仇恨为支柱，同样挣扎在永生的地狱之中。

蓬莱人形·藤原妹红

虽然永远亭早已在历史中显现，但是普通人靠自己的力量找到永远亭，仍然是非常困难的事情。生长在迷途竹林中的竹子拥有相当不稳定的波长，生长枯萎得很快又杂乱无章，所以竹林的面貌几乎每刻都在变化，再加上永远亭中有能够操纵波长的人存在（月兔铃仙），贸然地闯入进去，基本只有迷路一种结果而已。这种时候，就可以拜托居住在竹林中的她，来引导前往永远亭的路了。

这位少女名叫藤原妹红，是服下了蓬莱之药变得不老不死的人类。

她已经活了千年的岁月，容颜却仍然是年





轻的少女，仅仅头发变成了白色，似乎从未剪过而垂至脚踝；她身穿白色的衬衫和有点蓬松的背带裤，身手看起来非常敏捷。

至于妹红对辉夜的仇恨，要从“竹取物语”中的故事说起了。在辉夜还被竹取翁收养的时候，有五位有名的人在众多追求辉夜的人之中表现的最为执着。为了打发他们，辉夜给他们出了“五道难题”，让他们去寻找五件宝物——天竺的石钵、蓬莱玉枝、火鼠的皮衣、龙首五色玉、燕的子安贝。而被委托去寻找“蓬莱玉枝”的车持皇子藤原不比等，就是妹红的父亲（根据：妹红的 SC 之一“藤原「灭罪寺院伤」”中的“灭罪寺”的前身，应该就是藤原不比等的宅邸。当然更明显的证据是妹红本来就姓藤原啦 XD）。藤原不比等惧怕前往蓬莱仙山的遥远路途，召集了工匠制作了伪造的蓬莱玉枝，结果阴差阳错被辉夜识破，这位皇子被辉夜羞辱并拒绝之后郁郁而终，当时年幼的妹红因而仇视辉夜，发誓报仇。

后来在富士山中，妹红发现了名为岩笠的男子率领一队士兵护送着一只壶在登山，而那只壶正是辉夜留给当时“帝”的宝物，她决心以夺走那只壶来报复一下辉夜，于是跟着他们向山上爬去。中途妹红因体力不支而只得停止





图：SAKURASORA（U235）

了追踪，这时早已发现了妹红的岩笠反而走过来帮助她，带着她一起爬上了山顶（当然因为妹红是小女孩又自称山贼，士兵们和岩笠都不以为意）。就在士兵们即将把那只壶按照国王的圣旨丢下富士山口之势，守护富士山的女神——木花咲耶姬出现了，阻止了士兵的行为并告诉他们，如果将壶丢下，火山的活动将会连她自己也无法控制，因为那蓬莱之壶中所装的正是可以让事物变得不老不死的药——蓬莱之药。岩笠正是因为担心士兵们无法经受蓬莱之药的诱惑，才没有对士兵们说明壶中的内容。

在咲耶姬的阻止下，他们无法将壶处理掉，只好暂时露宿在火山口附近。夜里，妹红被咲耶姬叫醒并得知士兵们因为抢夺蓬莱之药而互相残杀全部死去，仅有她和岩笠还活着。在咲耶姬的建议下，岩笠决定将蓬莱之壶搬到西北方向的八岳之山上，交给在那里的掌管不死和不变的岩长姬处理。在下山的途中，妹红终究还是无法经受不老不死的诱惑……

她杀死了岩笠，夺走了蓬莱之药。也因此成为了不老不死的蓬莱人（妹红的另外两张SC“时效「月岩笠（月之IWAKASA）的诅咒」”与“灭罪「正直者之死」”大概就是指这段经历）。没有人会愿意和不会成长的她一起居住，妹红也因此过着颠沛流离的生活。在一开始的三百年中，她被人类所厌恶，只能四处躲藏；在接下来的三百年，她退治能见到的每一个人类和妖怪，以此维持着虚弱的自我意识，再之后的三百年，她失去了对所有事情的兴致只是虚度着光阴。



在最后的三百年，妹红终于再次见到了辉夜，找回了对辉夜的仇恨并以其为生存的意义。她定期和辉夜进行着壮绝的杀戮并以此为乐。妹红作为不老不死之人，哪怕只有一根头发丝受损，也会复原成完好的模样。但是她受到的的创伤疼痛，被杀的苦楚，却和普通人一样。这就是服下蓬莱之药的人受到的诅咒，所谓生之地狱……

直到最近妹红才开始慢慢地接触人类，做着诸如从引领迷路的人类走出迷途竹林，到带



图：黑华诞出自：《神乐》(U235)

生病的人去永远亭之类的事情。她不要报酬，或许只是在寻找另一种生活方式吧。不过，她仍然不太擅长与人类交谈，虽然自己也是人类，或许是与世隔绝了太久的原因吧。而随着接触人类次数的增多，她对辉夜的感情似乎也有着微妙的变化，不再仅仅是仇恨那么简单。作为同样的永生之人，她们大概还有一份同病相怜的情愫在里面吧。当她得知幻想乡的吸血鬼们拥有了登上月球的手段之时，第一反应就是冲向永远亭，担心着辉夜会因为有了回到月球的方法，而离开幻想乡让自己再次陷入孤独。(《东方儚月抄》小说版）

这种感觉，大概就是永生之人的傲娇吧XD。

另一面的永远之人们

[受因幡・攻因幡]

关于永远亭的两只妖怪兔首领——铃仙和因幡帝的关系，似乎流行着“下克上”这样的说法。虽然铃仙名义上可以对因幡帝发号施令，但是多半都是处在被欺负的状态，加上永琳对因幡帝总是放任自流，只对铃仙比较严厉的态度，使得铃仙越来越多的成为了色气满满的总受形象，而因幡帝则成了狡猾腹黑的化身……



双月亭

参考文献：《奔跑吧优昙华》(双月亭)
《月亮，兔子，朋友》(Happy flame time)

[Neet 姬]

显而易见，因为长期闭门不出的设定，加上月之都先进科技的背景，辉夜——Neet 姬的形象开始普及开来。整天闭门不出，玩着从土星到 PS3 的各时代游戏，任性而好事，快乐地旁观永琳的各种恶作剧……总之就是这样的形象了。



参考文献：《Love chu chu go go》(しろがね)
《My princess》(赤橙)

[辉夜 vs 妹红]

与辉夜相对的，行为男孩子气，又穿着裤子的妹红，被看成了有点痞气的小混混的形象。她和辉夜的关系也不再像一设里面那样遮遮掩掩，变成了赤裸裸的 jq……

任性的千金小姐 vs 痞气的男人婆，大概就是这种感觉？很甜的配对种类呢（咦）。



参考文献：《没有尽头的世界》(赤橙)
《Princess week》(赤橙)

后记：关于永远的生命，普通的人类自然不可能理解。她们究竟经历着怎样的痛苦和轮回？无从知晓。只是，无论怎样痛苦纠结的灵魂，在幻想乡这个充满包容的地方，或许都会获得安宁吧。▲


爱丽丝的背德小游戏
天 朝 同 人 绘 师 莉 莉 露

2008年底的C75上，来自中国同人组织“White Datura”的『乐园幻想浪漫谭』热卖完售，这不仅是国人又一次远征Comike的大胜利，也让很多日本宅男见识了天朝绘师“莉莉露”的精湛而充满“邪气”的画功——虽然SH的故事中的少女们本来就已经够OX了，但在那华美而细腻的画面与邪恶剧情的结合之下，故事中的EL的背德气息更为魅惑：天使般可爱的萝莉内心之中，也是可以藏着残忍的恶魔的……



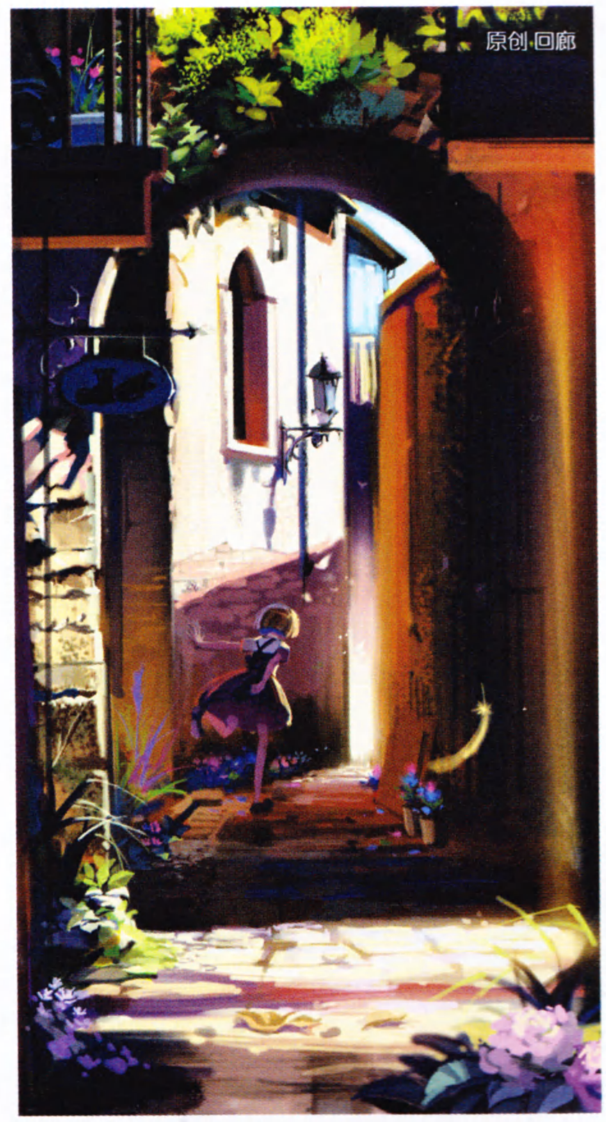
莉莉露

真A/RA/真·ALPHONSE/Lilium

出生日期：1982年1月2日
身高：比小四高点点
爱好：一般男性ACG爱好者干的事
主页地址：http://www.white-datura.com

同人履历

2007 萌少女领域『Rozen Elysion 蔷薇乐园物语绘本』
2007 萌少女领域『萌亲父领域』
2008 萌少女领域『+Fate Chronicle 命運編年史 創世的白鴉之章+』
2008 White Datura『White Datura 乐园幻想浪漫谭』
2009 机战世界:『Spirit Collection 2』
2009 萌娘计划:『Gal Project 03 ~ Starry Dreams ~』
2009 White Datura『Alice's Adventures in Wonderland』


原创·回廊

关于绘师之道

之前的笔名“真A”是来自『机动警察』吧？

A：没错，不过不是之前，现在还在用，算是一个男性人格一个女性人格吧。

好像很有意思，这两个人格的用途在于？

A：其实莉莉露这个名字是当时网站版娘的名字，自己戏服自己的角色不觉得挺有意思么。用途嘛，工口同人作品用的……好孩子只要知道这两名字是一个人就好了。

也就是说女性人格比较工口一些么……

A：这么说不大好吧（羞）……马甲而已，不必在意==

那么现实中你觉得自己是个怎样的人？

A：非常普通的人，放人群中间绝对不容易认出来，完美的光学迷彩==不好意思说宅，还没到那地步。而且性格孤僻又低调外加内向，这样下去绝对不是什么好兆头嘛（挠头）……

面对三次元少女会羞涩的那种类型么……

A：嗯，说好听了是羞涩……说难听了就是缩……

难道还是魔法使么！

A：~\=皿=/~（炎爆术吟唱中）

来点严肃话题，听说你受到的是比较正规的美术教育？

A：不算正规，我学的是平面设计，素描和色彩的基本功都不是很扎实，大家都知道中国美术高考是怎么样一种毁灭人才的制度，大部分的高考培训班都是教大家如何应付考试的，考完就全还回去了。

那么形成现在的画风主要是受了什么样的影响？

A：初期完全是大枪苇人老师的忠实的信徒，不过没学到精髓，后来渐渐对厚画法产生兴趣，たかみち老师对我的影响较大，进游戏公司以后被无数高手包围刺激==于是开始受欧美概念大师们的洗礼，渐渐地就变成这样奇怪的风格了

在大枪那边，主要是对他的上色比较感兴趣么？

A：我对大枪老师的线稿更加膜拜，轻松而准确，丰富的变化和有弹性的线条太棒了，印证了“线条是有生命力的”。

那么在たかみち那边学到的是？

A：光感！！空间感！！たかみち老师在画面中表现出来的空气的感觉太棒了

然后我发现许多本来是日系出身的画手，最后都会从欧美的画师那边学习呢，你觉得是因为什么？

A：欧美画家注重形体结构和画面的表现力以及逼真的光影效果，这些都是非常具有吸引力的东西。


09新刊『Alice's Adventures in Wonderland』宣传图

关于作画的话题

然后你觉得自己现在的画风总结起来的一些特点是什么呢

A：这个东西让画师自己来说肯定很主观，我认为我的风格要说起来就是带有一点点啪啪啪的气息（看不出来很正常，技术有限 TAT），尽可能地将角色们放入一个安排好的场景中，所以我在背景上还是有花相当的功夫的，而且很贪心，想在同一张图上塞许多元素在里面，不过经常吃力不讨好。人体结构这个问题困扰我很久，经常犯错，我也在努力学习中。

从我来说，我觉得你会在一些细节上花很大功夫，比如背景上的，还有很多小道具，画得都很用心。这些在创作的时候一般都会怎样考虑和取舍的呢，从主次来说。

A：画小细节是我的爱好，落叶，瓶瓶罐罐，花花草草之类，一是为了构图的美观，二是有些细节可以增加画面的真实感 还有一些带有象征意义的小道具在里面（这方面就完全是自己的爱了）。至于主次是大问题，我常犯这方面的错误的，画太多细节导致本末倒置的事情时常发生，一般来说我都习惯让主体倾向画面的一边，视觉自然就集中到角色身上了（黄金分割嘛）。

在人物绘制方面，光影和色彩非常有想法啊，这方面有什么心得么？

A：将人物放入场景当中，想像光打在人物身上将是什么样的，人类的想象力毕竟是有限的，于是伟大的 11 区的摄影工作者们给了我们非常多的帮助，写真将人类肢体变化的可能性挖掘到了极致 XD，而且都是表现出最美好的光影变化。

是在用啪啪啪写真作为参考么……

A：不，我更喜欢穿着衣服的 = =

那么人体部分是脑内补完？

A：脑补是必须的嘛，毕竟 3D 的世界是残酷的。

有用过自己的 pose 作为参考么？上次采访过日本前 elf 画师，他们就这么干过……

A：是的，用自己做 POSE 是非常好的办法，所以我桌上都摆着镜子，还有让朋友帮我拍一些衣服褶皱等等。

在构思和创作时喜欢怎样的环境？

A：在昏暗的房间里（只有一盏台灯），泡上一壶绿茶（立顿茶包），然后往播放器里拉进一大堆电波歌当作作业用 BGM，光想像就觉得好可怕，感觉真是阴郁到家了。

画工口图也是这样么……

A：都是……

那么迄今为止最喜欢的作品，和画得最辛苦的作品是？

A：最喜欢的是《WHITE FLOWER》的海报，最辛苦的……感觉每张都画得好累，不满意的地方太多了。

会是那种临近交稿期不断修改最后不得不拖时间交出的枪手么……

A：我是好孩子，一般还是会好好安排时间的。一般……



エルの肖像 B 2007 萌少女领域
『Rozen Elysion 蔷薇乐园物语绘本』




2007 萌少女领域『萌亲父领域』封面

一些有趣的话题……

你很喜欢萝莉对吧……

A：我喜欢一切美好的事物（闪亮）

但貌似画萝莉，特别是邪恶的萝莉感觉很有爱的样子？比较喜欢这种美好的事物么……

A：爱也是有高低区分的，萝莉是这个世界上最美的物种没有之一。特别是（哔）和（哔哔）的萝莉是最棒的。哈哈哈哈。

泪流满面地握手，从什么时候开始控萝莉的……会有想尾随三次元萝莉么（好孩子千万不要模仿）！

A：我想绝对是大枪老师带我入萝莉之道的，绝对是！！大概是第一次看到《向北去》的时候吧。我顶多看到三次元的萝莉会多看那么两眼，尾行？ 正直如我怎么会做那么可怕的事情（缩嘛）

比较喜欢平的萝莉还是爆的萝莉？还有就是为啥你画的萝莉都很糟糕？！

A：萝莉自然是贫的，爆的萝莉完全是邪道啊邪道…是，那完全是内心邪恶的影射……

听说工作压力大会造成作品鬼畜度上升……？

A：是严重上升，简直是发泄的渠道，每天被 XX 网游的策划玩弄，每天都在杀人于不杀之间挣扎（策划不看《二次元狂热》吧＝＝）

难道工作方面都是一些阳光向上的题材么？

A：（笑）穿着暴露身材性感的网游角色设计应该不算阳光向上吧……

平时除了在工口绘画中发泄还有其他爱好吗？

A：爱好不多，看看新番刷刷 S1 玩玩游戏，干一般“男 性 ACG 爱好者干的事情”。

这貌似还是宅嘛……

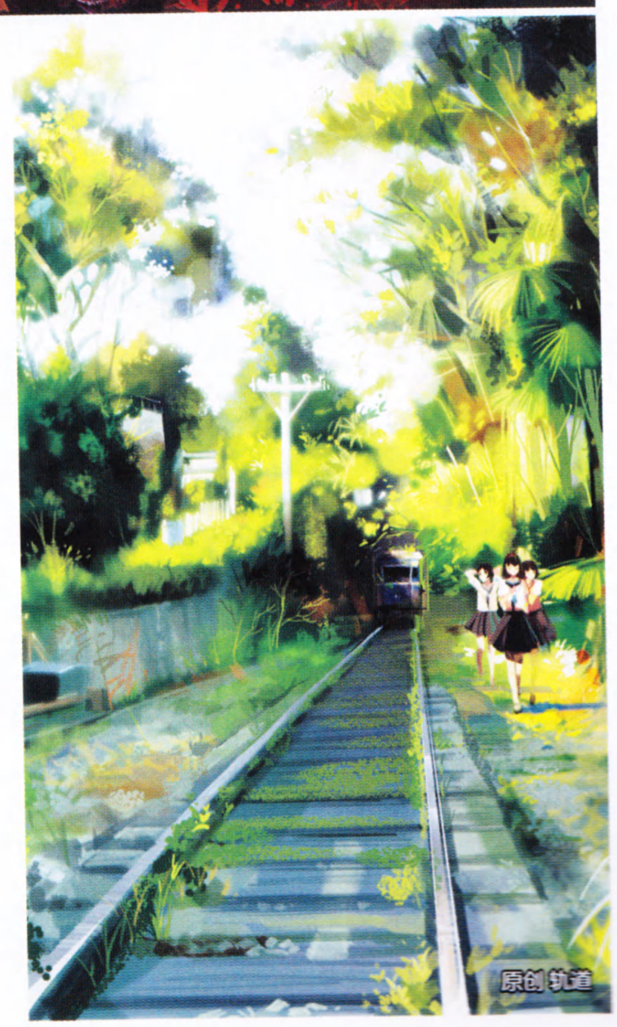
……未够班啦，千万别说“宅”字，最近这词太潮了，受不起……

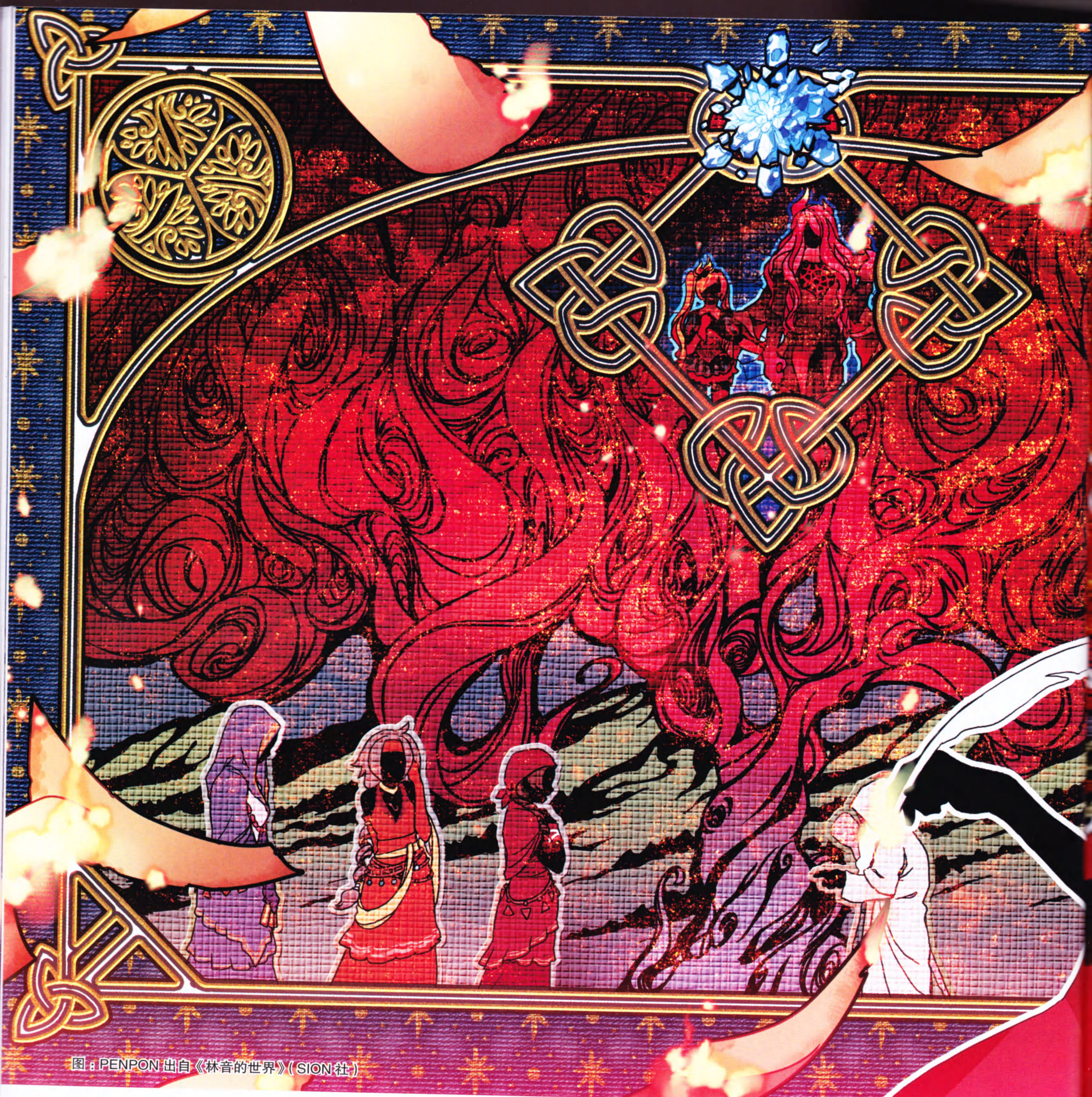
那么可以介绍下自己的下一部作品吗？

A：CK 要等到 6 月才知道结果，就说下一本好了。这回是充满了阳光和治愈的爱丽丝原创绘本（大概），以我的想象构建出来的爱丽丝世界，算是个人风格很重的一个本子，不工口哦，真的（闪）

将来有什么目标？从绘画到萝莉……

A：将来的目标很明确，磨练画技，将想表现的东西表现出来，很想画漫画，可能的话。最后引用 S1 名言“狗叔我们要妹子！！！”▲


原创 轨道



图：PENPON 出自《林音的世界》（SION 社）

LEGEND OF SOUND HORIZON

驱驰在音乐的地平线上（连载）

圣战的伊比利亚 &Moira ~成为传说的历史，神话从天而降的地方~

文 / 玖羽

特别鸣谢 Sion 社为本文提供插图

ATTENTION
DVD ROM
收录在光盘中
请对照参看
CHECK & PLAY!



2006 年，在《Roman》发售之后、“冬季到来”（Revo 语）的时候，他就“开始考虑下一部作品的内容”了。在接下来的九个月里，Sound Horizon 迎来了自创建以来最轻松的一段时间：Revo 在休整的同时，也在为下一部作品精心准备。尽管这部作品非常短小、尽管它是 Sound Horizon 在 2007 年推出的唯一一部作品，但 Revo 所投入的心血、所追求的境界却依然没有任何减缩。

——2007 年 8 月 1 日，这部作品终于出现在人们眼前。它就是 Sound Horizon 的 1st Story Maxi：《圣战的伊比利亚》

说实话，《圣战的伊比利亚》从刚放出消息起，就让人大吃一惊：它是 Sound Horizon 历史上第一部明确表示与现实历史有关的作品。众所周知，在此之前的作品，背景几乎全是架空世界，最多只有一点与现实世界相关的暗示；但《圣战的伊比利亚》则是非常直接地把舞台设在了中世纪的伊比利亚半岛——西班牙，时间就在“再征服运动”(Reconquista) 即将成就的时候。（身为西洋历史迷的笔者，当时可真是“狂喜乱舞”啊……）

按照 Revo 自己的说法，这部作品的构想早就在他的脑海中出现过；不过，因为这是涉及到史实的作品，所以他花了大量的功夫，来做深度的考究。在他考察历史的过程中，故事的全貌、以及故事和历史的切入点就慢慢地成型了。

在此之前，还是先来简单介绍一下那段历史吧：

圣战的历史

首先，大家要知道，伊比利亚半岛那个地方，从古典时代到中世纪，从来没有过一个完整的国家。在几千年的历史中，许许多多民族在半岛上迁来徙往、进进出出，像走马灯一样轮番登场——上古时代，凯尔特人先到了这里，把最早的原住民赶进了深山；后来，希腊人和迦太基人的势力也延伸到了伊比利亚，他们逐次在半岛沿岸建立了一些孤立的商业殖民地。

伊比利亚半岛遭到第一次有系统的征服，是在第一次布匿战争之后：当时，为了弥补迦太基在战争中受到的损失，名将汉密尔卡·巴尔卡（汉尼拔的父亲）看上了西班牙的资源，于是便从沿海的落脚点攻入半岛，很快就占领了最富饶的大半部分。这是汉密尔卡自作主张的行为，因此西班牙与其说是迦太基的领土，不如说是巴尔卡家族的私产……后来，汉尼拔就是以这里作前进基地，攻入意大利，掀开了第二次布匿战争历时十数年的辉煌序幕。



然而，正如我们所知道的，汉尼拔的艰苦努力最后依然以失败告终；罗马在粉碎了迦太基的抵抗之后，把西班牙收为自己的行省，开始长期经营。但是，凯尔特人一直在罗马势力的边缘生存、抵抗，罗马人把整个半岛靖平，是晚到公元后的事了。

在罗马人的统治下，伊比利亚得到了数世纪之久的安宁。但这一切都随着罗马帝国的崩溃而告终；在毁灭了西方帝国的民族迁徙浪潮中，以残暴、野蛮闻名的汪达尔人侵入西班牙，将整个半岛蹂躏一空，然后继续进军到北非，在那里建立了自己的国家。经过数十年的争夺，西班牙最后并入了西哥特王国的版图。



西哥特的统治维持到了八世纪初。在遥远的东方沙漠里，阿拉伯人迅速崛起，只用短短几十年时间就席卷了半个地中海。很快，他们的兵锋就穿过非洲、占领了西班牙；虽然他们强弩之末的军队最后被查理大帝打败、遏止了扩张的势头，但几乎整个伊比利亚半岛都已经落入阿拉伯人之手，半岛上残存的几个基督教势力只能在靠近比利牛斯山脉的地方苟延残喘。

但是，在伊比利亚半岛上建立政权的阿拉伯人——他们的非洲血统越来越浓，最后就被称为“摩尔人”——迅速地分裂、堕落了。在几百年的时间里，从非洲来的摩尔部落好几次推翻腐败的王朝、给半岛注入新血，然后自己又以同样的速度腐化，再被新的“新血”推翻。在他们这一点点的内耗中，基督教国家慢慢地扩张着势力，蚕食着摩尔王国的领土。当然，对基督徒来说，这只不过是把过去失去的领土再夺回来罢了——这就是“再征服运动”，Reconquista。

“再征服运动”长达五百年之久；起初，基督教国家的扩张还很缓慢，但自从1212年，纳瓦斯的托洛萨(Las Navas de Tolosa)会战——基督徒联军把阿尔摩哈德王朝的十万大军彻底击溃——之后，半岛上基督徒和摩尔人的消长之势就扭转了。在那之后仅仅几十年的时间里，基督教国家就把摩尔人的领土压缩到半岛南端的一小块地方。又经过三百年的奋战，等到15世纪末的时候，摩尔人手里就只有格拉纳达这一座城市了。

到这里为止的史实，就是《圣战的伊比利亚》的大背景。正如上面所说的，伊比利亚半岛上的民族、势力自古以来便是你方唱罢我登场，所有人都是以侵略者的姿态出现，然后在这里扎下根来。等扎了几百年根之后，你说当地居民更认同谁？所以，站在摩尔人的角度来看，基督徒当然是侵略者，但站在基督徒的角度来看，阿拉伯人本来就该在沙漠里养骆驼，如果你们不是侵略者，我们卧薪尝胆这几百年又是干吗来的？

不过，在这两个宗教、两个势力、两种文化几百年的碰撞中，不仅有对抗，同时也有交融。它们的相遇，就是形成今天的西班牙文化的重要契机；这种文化，正如Revo所说，是“令人憧憬”的，同时，“再征服运动”的结束，即统一的西班牙国家的建立，也是随之而来的大航海时代所必不可少的前提。

在这个基础上，Revo就开始构建自己的幻想国度了。他自己说得也很明确：“以史实为背景，通过幻想的故事传达信息”；虽然背景基于史实，但故事的发展、结局没必要和历史一模一样……在这部作品里，他只是在向听众提出问题，诸如“什么才是正义”、“人类为何争斗”等等，但都没有给出答案；这一方面当然是因为“各人有各人的解释”，但更深层次的原因，其实是在逃避吧：因为，历史上的“再征服运动”





其实一点都不浪漫。

我的一个同为历史迷的朋友听完之后，说了这样一段评价：

“这样想下去，也真够讽刺的，伊比利亚的统一，对这些作为旁观者的犹太人和吉普赛人，以及有混血背景的摩里斯科人，都不是什么好消息。他们几乎立即就要成为西班牙人宗教狂热的牺牲品了。托尔克马达岂会让‘失去了故乡、颠沛流离的我们’继续歌唱……”

基督徒和摩尔人的矛盾涉及到宗教、经济、政治等方方面面，完全不可调和。“再征服运动”的主要燃料本来就是狂热的天主教信仰，当格拉纳达陷落之后，摩尔人很快就从整个半岛上被清除了。同时被清除的还有犹太人，超弱势群体吉普赛人就不用说了……而后，西班牙就进入了对外殖民掠夺、对内专制统治的时代。我觉得，Revo不碰后面的历史，而是给了一个虚构的结局，应该是出于一种类似“精神洁癖”的感觉。当然这只是我个人的观点啦……

“虽然我不会为了批判现在的政治和战争而直接出个什么作品，但依然有一种概念。这种概念，或称价值观，或许就是：所有的战争，以及与战争有关的东西，一律没有好的。当然，这只是概念而已啦。回溯历史，既有因战争而得到发展的文化，也有被战争毁灭的文化，这两者是互不矛盾的。而只要还有人能从战争中获得利益，战争就不会消失，哪怕只有一小撮人能获得利益，而整体看来却相当悲惨呢。——不过，说这种话的我，也太居高临下了吧（苦笑）。”（摘自《AnicanR Music》Vol.7）

圣战的故事

那么，Revo又讲述了一个怎样的故事呢？《圣战的伊比利亚》毕竟非常短，只有三首，按Revo的话说是一部“中篇小说”，所以很多情节都被省略了，或者只有一点提示；但是，从整篇作品包含的信息中，我们依然能整理出故事的大概来。

少女Layla在基督徒与摩尔人的战争中失去



中世纪西班牙抄本《圣母玛丽亚之歌》中描绘“再征服运动”的插图

了父母——从歌中暗示的来看，她的父母应该是来自两个阵营的人，然后各自被敌对阵营所杀；身为混血的 Layla 从家里跑出来，被士兵的火箭射中，跌进一个地穴，就遇见了 Shaytan。

在这里，Shaytan 这个名字，只是 Layla 对他的称呼。Shaytan 是伊斯兰教的恶魔，相当于基督教的 Satan，但他未必就是真正的恶魔——故事在一开始就说，他被古代的圣人用秘石封印在了这里，至于封印的前因后果则完全不明。濒临死亡的 Layla 与他订下了契约，从而解救了他；恶魔问 Layla，想要他为她做什么，Layla 的回答是……

因为篇幅短小，所以《圣战的伊比利亚》在细节处编进的心思非常之深。比如“*残酷的‘永恒’——这苦涩的毒药，既然有喝下它的觉悟，就一起生存吧*”这一句，是多么深情啊，我已经很久没听过这么深情的歌了；再比如，《侵略者、被侵略者》中，用短短八句华丽至极的歌词就概括了伊比利亚两千年的历史，实在令人五体投地。——同样地，Layla 的回答，其实只有一个字的差别：

在第一首歌中，她刚从家里跑出去的时候，唱的是：“*弱小的我该去憎恨谁才好？啊…谁能告诉我答案…*”；而第三首歌中，几乎同样的一段，她的回答则是：“*弱小的我该去恨什么才好？啊…我已经知道答案…*”。

发现了吗？就是“**誰**”和“何”的区别。仅仅一字之差，她的选择就不用再拿任何话说明了。——恶魔出现在争斗的两军面前，以人类公敌的身份挑战他们；而从 Revo 所说“这个故事的结局并非史实”这句话来看，大概结局要比历史上的真正结局好很多吧。

从头至尾，“离散的老预言者”和“流浪的三姐妹”（一群吉普赛人）一直在旁观着事情的发展。比起《Roman》乃至之前的作品，他们的角色更加鲜明，每位歌手都有自己固定的位置。其中，Yuuki 被委以 Layla 一角的重任，尽管她从来没配过音，但在本作里她还是被要求配了几句，结果也算是不错。毫无疑问，在《圣战的伊比利亚》中，Revo 做出了更多的尝试，正如他当时所说的：

“现在在我心里，已经做好了面对下一张专辑的准备了哦。我已经挑战过专辑、也挑战过单曲了，那么，哪一个才是真正的 Sound Horizon 呢？…（中略）…有什么可奇怪的呢？这两边不都是吗？‘用故事编织音乐’有着无限的可能，辽阔的地平线还会继续延伸。”

2007 年后半，Revo 的主要活动就是“第二次领土扩大远征”。到了去年、2008 年，他和梶浦由记一起撮合了一张《去往沙尘的彼方》——这张盘完全是事务所的商业操作，没什么谈论价值——，这之后没过多久，“下一张专辑”就呈现在我们的面前了。



1492 年，格拉纳达城开城纳降。

2008 年 9 月 3 日。不知不觉地，离《Roman》也已经有了两年。

Major 4th Album：6th Story CD《Moira》，发售。

从传说到神话

《Moira》这部作品，时至今日，大家应该都听过了；在 2008 年 11 月的《二次元狂热》第二期里，也对它的情节做了基本的解读。在连 Live 都已经推出一个多月的现在，在这里重复讲述每首歌的情节也没有什么必要。所以，我想借这个机会，向大家更加深入地介绍一下《Moira》、介绍一下 Revo 的想法。

Revo 是这样叙述自己创作《Moira》时的经纬的：

“对我来说，这是一部理应被创作出来的作品。在希腊神话中，有和我的出发点非常接近的东西。诸位难道不是从小就对那些星座之类的故事耳熟能详吗？我也对那些诸神与英雄的故事相当倾心。这是我童年时代的憧憬；有些憧憬，即使在长大之后也没有褪色。当然，在长大之后，我也第一次接触到了许多非常好的事情，不过，如果说现在的我在绽放光辉的话，在我心里，作为那光辉的出发点，确实有着一


Sound Horizon
6TH STORY
MOIRA
SOUND HORIZON
Illustrated by hino
Presented by SION同人社



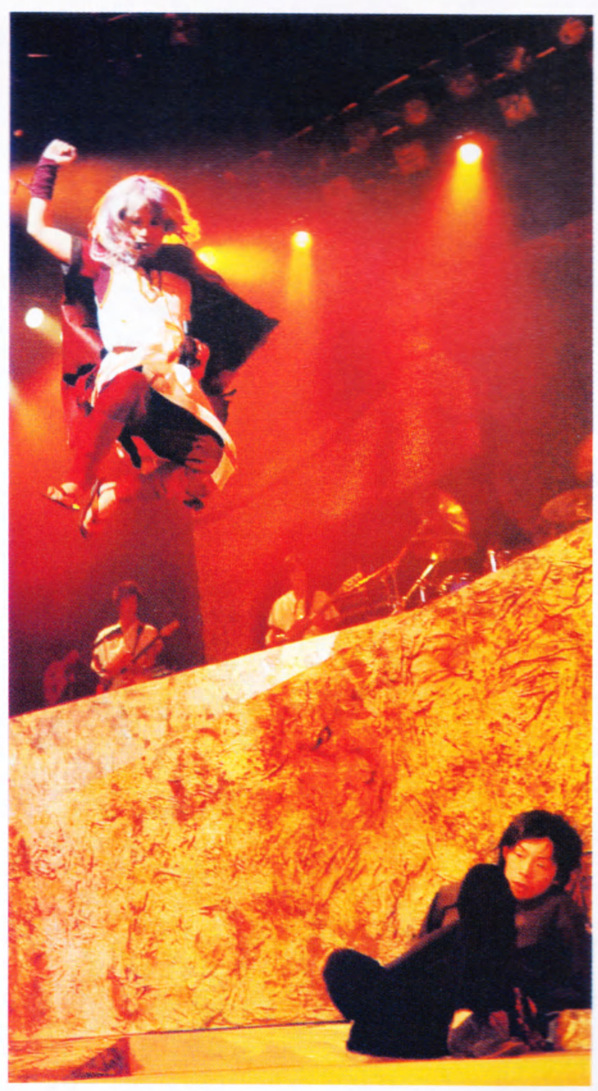
种像钻石原石一样的东西，必须不断地精炼、琢磨。在我看来，我自己拥有许多那样的原石，而这次选择的一块，就是“希腊”。所以，在我心里，已经自然而然地有了这部作品了。前面的《Roman》虽然也是幻想性很强的一部作品，但整个基调还是真实的。作为它的反面，在《Roman》的创作结束时，我就想“下回搞一个群神乱舞、天变地动的东西好啦”(笑)，但是，虽然这么做了，结果还是没有搞得天变地动，依然是充满了人类性的一部作品，和神相关的表达都被我克制住了。和神话怪物有关的部分也完全克制住了，因为那会变得很不得了呀(笑)。如果预算足够，我是想把独眼巨人什么的也搬到演唱会的舞台上的，但从制作质量上考虑，那根本就不可能，所以一开始就排除在外了。真悲哀呀。神的存在，也被我压缩到了最小限度。”(摘自《AnicanR Music》Vol.7)

在此，有一件逸事要提一下：Revo 一开始做《Moira》的时候，做了 60 多分钟，但他觉得不满意，在跳票一次之后，增加到了 80 多分钟。但是呢，这样一来，一张 CD 又放不下，最后他只好删了一些部分，留下的长度正好把 CD 塞满。至于那些被删掉的部分，很多应该是在 Live 里重现了：比如，Misia 死去之后被冥王“带走”、冥王和 Elef 的对话正好可以和《奴隶们的英雄》一开始的地方衔接上；《神话》的最后删了一句“雷神眷族之国”(即 Arcadia)——正好点出下一首歌的舞台；这些还不算什么，最要命的是，在《神话的终结》里，居然在 Elef 喊出“*Moira 啊…这就是你希望看到的世界吗！*”之前删了一句“天边、在云海中摇荡的神殿——”你是想故意留到 Live 里的吗，Revo？

即使不说删节的部分，“正好塞满一张 CD”的结果也带来了一个不太引人注目的问题：太满了。和 Revo 的其它作品相比，《Moira》很突出的一点是：塞得过满，没有任何留白的地方，导致在节奏上略有问题，也不利于听众发挥想象力。这就是我认为它和《Chronicle 2nd》比起来，只能屈居第二的原因。当然，这就属于吹毛求疵了，不用在意也可以……

综观 Revo 的叙述，他在作品里主要想探讨的，还是人和世界、人和命运的关系。说回来，他真的很少把自己的想法讲得这么清楚……《Moira》里的诸神，全部都只是它所代表之事物的希腊语发音(雷、风、暴风…等)，与希腊神话中的诸神没有任何关系——而且，除了 Moira 和 Thanatos 之外，所有神也基本都是自然力的表征。其实，在现实世界也是如此：古代，科技尚未昌明，人们崇拜诸神，实际上也就是崇拜它所代表的那种自然力量。

“过去，曾经是诸神的时代，但那个时代已经过去了。当观众亲身体验过这个故事之后，我就向他们发问：‘命运是什么？’、‘神还活着吗？还是说，它已经死了？’。这些问题直到今天，也有它的现实意义在，不是吗？…(中略)…所谓诸神的时代，无非只是人类无法用科学的方法理解大自然威胁的时代而已。比如说，遭到风暴、地震、火山爆发等灾难的时候，古人只能把它理解为神在发怒；但如今已经没有人会那么想了。人们再也不会畏惧神了。”







是的，正如 Misia 所唱的那样："由残酷的神所支配的世界"。而统治着所有自然力的，当然就是命运——Moira。歌中所谓 Moira 是"万物之母"，是在这个意义上的。但是，在人类还是那样无力的古代，面对 Moira，难道就只能软弱地当她的奴隶吗？——就算时至今日，命运的威力难道不也是人类所无法抗衡的吗？Revo 自己也明确地说过："（关于现代社会里的奴隶是什么），这也是我希望大家思考的一个要素"。如果说，包括你在内，所有人类都只是命运的奴隶，那你又该怎么办呢？

然后，就是全曲最高潮处，Leontius 和 Eleuseus 的对唱：

"命运毕竟残酷万分／但决不要对她惧怕／不想起而奋战的人／女神（Moira）决不会把微笑赐给他"

"世上的人们／决不会永远／甘当软弱的奴隶啊／起而奋战吧／从那变幻无常的命运（神祇）手中／夺回未来吧"

这两句振奋人心、但也截然不同的话，实际上就代表了人类面对命运的两种态度。对这两种态度，Revo 没有作出评价，他只是让你自己去判断、去选择更适合你的做法；就 Revo 自己而言，他无疑是把"命运毕竟残酷万分"一句当成了作品的核心：不仅 Zvolinskiy 的神话书里写着这句话，他在 Live 最后送给观众的也是这句话……但是，他在访谈里却刻意鼓励人们站在批判的角度去看这句话。我觉得，他是想说，Revo 这个人的判断无关紧要，最重要的是你自己的判断。

"在作品里，是有很多一看就知道是不幸的人，也有很多没有得到任何回报就死掉的人。但他们的人生是他们的人生，如果说，他们的人生和听众的人生没有关系，那就没有关系罢。只是，如果大家都是置身于庞大的命运之流中的话，那你也是一样的奴隶吧。这样的话，你会怎么想？人类是有想象力的。想象力这种力量，就是在无论怎样的人生、怎样的故事中，都能发现 Roman 的力量。"

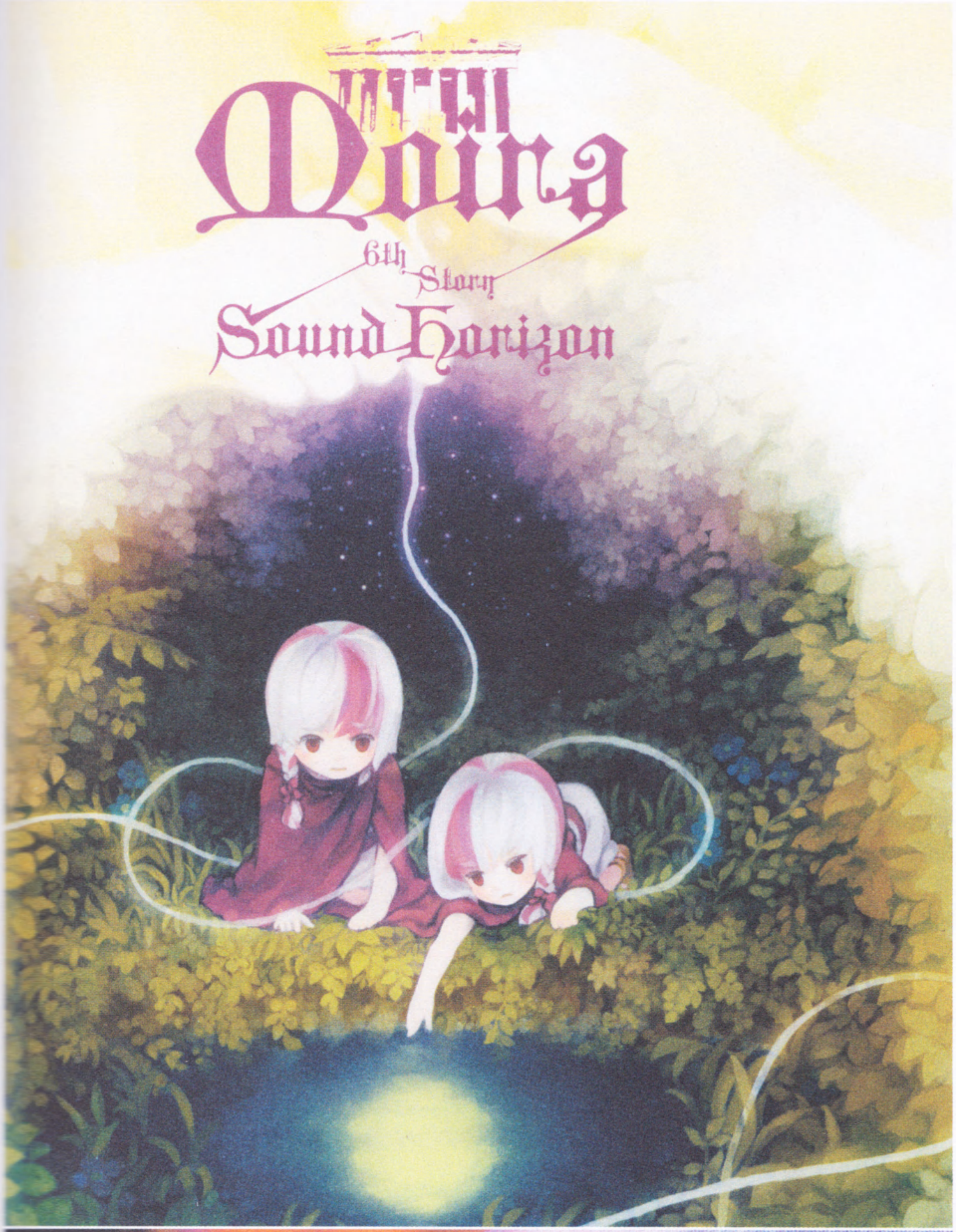
神之光

《Moira》的隐藏曲目《神之光》，最开始是在网站上放出下载的。这首歌没有放进 CD 里去，Revo 说"既是因为篇幅问题，也是因为，我觉得这首歌包含的信息不要印在歌词本上比较好"……

在网站上放出下载的时候，Revo 用了一个"英国考古学家"时隔千年再次寻到答案的留言，当作密码的问题；这个考古学家，有人说是影射发现了克里特和迈锡尼文明的英国人埃文斯。但是，以 Revo 的性格来说，很难讲这到底是一开始就想好的，还是纯粹的一时兴起。

那么，这首歌是什么意思呢？过去，将自然神格化的是人，现在，随着改造自然的能力的提高，不再把自然视为神的也是人。所谓"*你们大概总有一天／会忘记畏惧／将神杀戮*"其实是指着这个意思说的。然而，人类一方面破坏自然，另一方面，也会受到自然的报复——那，也是 Moira 的意志。

"到最后，创造神的是人，弑杀神的也是人。那些在命运操弄下活着的人类，和现在的你们自己，到底有什么不同呢？…（中略）…《Moira》既是一个架空故事，也是一个植根于古希腊实际历史的故事。所以，我只是在这里提示一下，《Moira》的世界和我们的世界之间的关系。"





从《圣战的伊比利亚》开始，Revo 就有意地把 Live 中与观众的互动作为创作中考虑的一个要素。正如他自己所说"观众并不只是一个旁观者"，他们——我们也是 Live 中一个有机的组成部分。特别是在《Moira》的 Live 里：经过整场 Live 的洗礼，观众已经完全融入其中了，这时，《神之光》才在最后登场。

事实上，《Moira》全篇真正想说的，不是 Eleuseus 和 Moira 怎么样了，也不是 Artemisia 和 Thanatos 怎么样了，它想说的是——面对 Moira、面对 Thanatos，你会怎么样？你应该怎么样？借着这首《神之光》，Revo 就把这个问题鲜明地摆在了听众面前。

在 2008 年度 Sound Horizon 的流行语评选 Top10 中，"Moira 啊！"这句话名列第一。对此，Revo 的评论是："这真是一个方便的词啊。不管遭到怎样难以理喻的事，一切都能归结到命运女神头上。暂时的悲叹，到底能不能帮助你在未来继续活下去呢？能把所有人走投无路的感情全部包容，她就是有这样的胸怀。"

人虽然在不断寻求解答，但同时却还在自相残杀。悲剧与其说是 Moira 造成的，不如说，正是人类自己造成的：人类总是不断在生存中挣扎，总是在做自己的奴隶。《圣战的伊比利亚》主要着眼于人类的自我仇视，Moira 则把主题放在对命运的怨恨和挑战，但其本质都是一样的：当人们遇到不幸的时候，都会认为是某个对象使自己不幸，于是便陷入报复和被报复的怪圈。

所谓命运，无非就是世界本身。所以，它当然只有沉默不语地凝视着一切；但是，生活在世界上的人类，不管是身为命运的奴隶也好、还是身为自己的奴隶也好，就算知道这个事实，人类也要做出自己的选择。

"反抗命运的人、承受命运的人、弑杀命运的人、献给命运的人"。

它们与其说各自代表了作品中的某个角色，不如说是代表了某一群人类。

那么，你属于哪一群呢？

后记

到这里，《幻想乐团 Sound Horizon 的传说》本篇的内容，半年来的连载就告一段落了。在下期杂志上，我将针对 Revo 作曲的方法论进行一次系统评述，敬请期待。

在今年年初的一次采访中，Revo 信心十足地表示："今年大家将会欣赏到 SH 新的地平线"。是的，无论如何，这个世界还会继续运转，地平线也会永远延伸向前。在 Chronica 的注视下，"移动王国"的历史会一直书写下去——

直到历史变成传说、传说变成神话。

最后，让我把但丁的名句改动一下，献给 Sound Horizon 吧；我想，在世界上所有的诗句里，没有比这段话与它更配的了。

「通过我，走向辗转循环着昼与夜的地平线；
通过我，走向相逢与离别纵横驱驰的世界；
通过我，走向死亡与遗忘永续永延的幻想。
"革命"感动了我那至高的造物主；
"音乐"的命运、"诗歌"的神话
和"故事"的历史，将我创造出来。
在我前面，除了永恒，没有被造之物；
而我也同样是万古不朽、与世长存。
你们走进来的人，把希望点亮吧。」

——镌刻在"乐园"大门上的铭文



宫下未纪和简单易懂的百合魔法美少女

文/完蛋了的国王

既会画 BL，又会画百合，还出男性向工口漫画的萌画师究竟会是一种什么样的风格？如果你有兴趣了解，那么就随着笔者的图文一同进入宫下未纪的世界吧……

宫下未纪，7月16日生日，据推断应该是70年代前半叶生人。作为女性画师，个人资料方面一贯比较神秘。只是，由于之前Sunshine Creation（日本一同人志即卖会）组织方曾发生过震惊业界的同人社团信息泄露事故，泻出的资料中就有宫下未纪，如果想要通过一些特殊渠道打探到她的真名、年龄和住址电话等私人资料也不是完全不可能，但这不是君子行为。有一点可以肯定的是，上过杂志访谈的宫下未纪，长相在众多女性漫画家里算是比较上乘的，这可能使许多fans浮想联翩……

在商业出道之前，宫下未纪曾有过7、8年的同人创作经历，个人精力充沛，男性向、BL和百合都有涉猎，因此与许多同人漫画家有过合作，有些还私交甚笃。宫下未纪有一个妹妹也是漫画家，笔名是望月奈奈，姐妹俩也曾经多次合作出本。

此外，宫下未纪在画师中属于爱鸟人士军团，在无伤大雅的前提下，经常会在画作中加入观赏种的宠物鹦鹉作为点缀，这些画作时常见于一些题材分散的同人作品中。以鹦鹉作为宠物或者点缀的动物，乃至作品主角的画师在圈内为数不少，像为《龙与虎》小说绘制插画的**ヤス**，以及视鹦鹉为掌上明珠，多次让爱鸟堂堂登上主角宝座的**みつみ**美里。由于喜爱的鹦鹉品种相似，其实宫下和美里两个人也有过创作上的合作。

在漫长的同人创作期中，有一个人在宫下未纪未来的发展之路上扮演着指路人的角色，他很早就发现了宫下的才能，并且不遗余力的将其推荐给出版社。这个人名叫岩田次夫。

岩田次夫，过去主持着同名的同人社团，在同人界享有盛誉。说到这里，你暂且别360度空翻冰天雪地裸体跪求岩田先生的同人志合集，他并不是一位画师，而是著名的同人志评论家。或许有人会觉得蛋疼，区区黄色小漫画居然也有人煞有介事的自封评论家。那只能略带无奈的说，十多年前的同人活动圈子，并不像现在这般是完全被大小肉包和啪啪啪占领的世界，人们还是抱着创作漫画的心情来创作同人志，同人评论也曾作为同人活动中的一大分支活跃于Comic Market等很多场合。在上世纪80年代末到90年代中的这段时间里，现已家喻户晓的Comic Market正经历着一场攸关兴废的大变革，传统少年漫画同人的退潮、女性向同人的兴起和衰落、以及美少女和萌系文化的诞生都是在这个时期。有着“Comic Market中兴之祖”美名的岩田先生不仅见证了时代的变迁，也正是在这个特殊的时期发掘了很多尚未崭露头角的，具有实力和进取心的同人画手，宫下未纪就是其中一个。

尽管很难去考证宫下未纪是从哪年开始同人创作，两人又是在什么时候、何种场合下结识。但可以肯定的是，在岩田次夫2004年因病辞世前，生命的最后几年里，两人一直没有停止过漫画创作上的交流。而那几年也正是宫下未纪的创作重心从工口漫画逐步走向全年龄的重要过渡期。







20%BL+40% 百合 +40% 男性向：宫下未纪的画风和创作经历

在画师圈中，宫下未纪以百合倾向的魔法美少女系作品而闻名。她的画风很容易识别，圆润的带点婴儿肥的脸型，眼睛约占脸蛋1/2的略带少女漫的风格；萝莉身，有些角色尽管胸部丰满也依旧是标准萝莉身；非常喜好绝对领域，短裙、小裤裤、袜夹和丝袜必不可少；而近代风格的服饰设计也是宫下的一大爱好，尤其喜欢大正到昭和20年代间的浪漫复古风格。

很多美少女杂志都经常刊登宫下未纪的插画，相信大家不会对她的画作感到陌生。下面要介绍的是她的创作经历和主要作品的赏析。

宫下未纪作为笔名取自于仓桥由美子的小说《圣少女》中的同名女主角。如果你根据经验，判断这本《圣少女》没准是一部什么魔法、宗教题材的轻小说，那么很遗憾，你的经验在一部60年代的古老作品面前一文不值。2005年刚刚过世不久的仓桥由美子，是被誉为战后日本"反现实"文学旗手的一位伟大女作家，她的作品中充满了对现实社会中教条、体制，以及人性阴暗、丑陋面的嘲讽。以现行时髦的说法，仓桥老师的小说充斥着浓郁的"哥特式"气息。名为《圣少女》的这部发表于1965年的小说，实际上描写的是"前卫党员"热衷近亲通奸、贪污腐败等种种糜烂作风，直指时政弊端的严肃话题。这个笔名的由来，显然与宫下未纪欢乐亲和的美少女萌画风之间存在着莫大的违和感。当然，如果这样的致敬行为出现在吉本芭娜娜或者江国香织的小说里，或许还会让人啧啧称赞。但笔名这回事，除了能体现当事人的文学偏好外，并不足以反映价值观与创作风格的问题。反之，用笔名来推断创作者的风格取向也是毫无根据的，就像你很难把笔者的笔名与村上春树的作品联系在一起。然则，了解了笔名背后的故事，最显而易见的好处就是——帮助人们更牢记它。

宫下未纪的另一个笔名——星野志保，据说是在喜爱《宇宙杀人网球》的BL漫，尤其是迹部和忍足CP的同人女中极易引发尖叫的一个存在。在这里只能稍显勉强的介绍下宫下的BL创作情况，想要了解得更详细的读者请出门右转找一本叫《801彼女》的杂志。

星野志保这个笔名很容易让人联想到《美少女战士》中阴阳两分的星野光，以及已故声优新山志保小姐。宫下未纪早年有过很多《美少女战士》的本子，但笔名是否来源于此，宫下并未在访谈中提及过。在同人活动中，经常使用到的同人Circle名有"Cromwell"和"FireCracker"，一般网王系作品会使用后者，而在创作钢炼豆丁×大佐同人大系的时候则使用的是前者。此外与另一位BL漫画家吉良凛子合作的作品也很常见，刚才提到过的某几部容易让人激动到"脑溢血"（某同人女语）的网王同人就是两人共同创作的，其中工口的部分大都是由工口漫画家出身的宫下，不，应该是星野志保完成的。在创作另外一些题材的作品时，两人也会改换其它马甲，如"弥勒向上委员会"，明眼人一看便知是什么同人。

还有一位曾经与宫下未纪/星野志保展开过合作的BL漫创作画师是远野麻树，两人组成过名为"Wink"的同人Circle，山寨的是日本80、90年代著名的同人二人女子偶像团体。以Wink名义创作过一些《幽游白书》的BL同人，其中藏马和飞影的CP被认为相当非主流，



但宫下出众的画工口的手段仍然让大批同人女为之折服，其可爱的人物外型画风与基情的啪啪啪段子形成鲜明对比，使人读之快感倍增（大家别误会，笔者真的没看过）。

说起宫下未纪的 BL 创作，还有两点有趣之处值得一提。首先是宫下本人在很多场合下都明确表示过喜欢绘制女性角色要远远胜过男性角色，这点从她的绝大部分男性向作品中可以得到印证，尽管出过很多啪啪啪同人志，但实际上男性角色的存在感非常弱（路人甲碇真嗣、路人乙上条当麻之流），正经漫画里也找不出几个有板有眼的男人。那么为何要跑去创作 BL 漫呢？随大流？磨练画技？或者是性取向问题？

还有就是，同人女圈子里有这样一种说法：BL 漫的某一个发展分支的究极终点就是百合！这是很值得研究的一个课题，原本是地球两极的 BL 和 GL，缘何会同时出现在一个画师的创作系谱中？一个脑袋里怎样装下两种截然相反的邪恶念头？嗯，认真就输了啊……

宫下未纪的主力同人社团名为“共月邸”，旧名“共月亭”。在日本的鹿儿岛市有一处景致就叫共月亭，为 80 年代我国长沙市赠送给日本的礼物，按照中国四大名亭“爱晚亭”的样式建造，取名“共月亭”意味两国人民尽管身处异地，却可以共赏明月以加深友谊，以后在日本成为一处中秋赏月的名胜。那么说起来宫下未纪还有日中友好的意愿咯……

她的个人网站也使用共月邸的名字，只是最近几年两次缩小规模，第一次改版时更换了社团名，去除了很多旧的资料，以至于一些老的作品历史已不可考。从目前有流传的网络资源来看，早在 1996 年就已经有以宫下未纪署名的同人志出现，这部名为《同世代**の**少女**たち**へ》的同人志取材自当年一经播出就造成轰动的《新世纪福音战士》，当年连续几届 Comiket 都以 EVA 和《美少女战士》的绝对制霸而被写进历史，同人创作的重心由此从过去的女性向占优势一下子向男性向的统治地位倒去，而事实上很多时下非常有名的以创作男性向作品为主的女性漫画家都是在那个时候逐步转型的，在此之前其中的大多数都画过 BL 漫或者少女漫同人。当时宫下未纪与专司小说脚本创作的**姬**乃树**ゆか**合作，组成名为“Twin Fizz”的同人 Circle，那个时期两人或以合作，或以个人名义创作了一批《美少女战士》和《EVA》的同人志，从现在有流传的仅有的几部作品来看，合同志里一般没有**姬**乃树**ゆか**的署名，但她的文字绝对功不可没。

两人创作的 EVA 同人志里，《同世代**の**少女**たち**へ》是一部总集篇，共分三个 part，将之前的另一册《青猫**のトルソ**》收录了进来，剧情前后小有关联，并且在本子的末尾有一段创作者的附言，是非常符合那个年代作风的一





部工整却不怎么严谨的作品。不严谨是因为三个部分的风格差异很大，从开篇的纯爱系，到次篇的捆绑凌辱，再到最后的校园露出系，完全不在一个 Level 的三种风格，让人看得有点不适。并且，尽管《EVA》中有大把的女性角色（男人倒成了花瓶和路人），却在这些宫下未纪早期的作品里看不出一丁点百合的味道。有的只是受当年 CLAMP 影响极深的少女漫画风，赶时髦的热门同人题材以及重度杀必死的工口戏码。早期的宫下未纪，可以说没有形成自己的风格。

当然 EVA 同人并不是宫下未纪同人创作的发端，她与**姬**乃树**ゆか**的合作可以追溯到更早一点的 93、94 年，《幽游白书》的 BL 同人正红火的那几年里，两人在圈内已小有名气，这为后来宫下未纪与其他几位幽白 BL 同人漫画家的合作埋下了伏笔。不可否认的是，创作 BL 漫时期的宫下未纪，远比创作男性向同人时要个性鲜明的多。

在接下来的几年中，宫下未纪的风格一直处于摇摆不定中。《ToHeart》的出现带活了校园恋爱题材同人创作的热情，宫下之前也曾画过《卒业》的本子，对校园类的 Galgame 并不陌生。而后《Gunparade March》的播出又在校园风中融入了一些 SF 的要素，但终究还是被当做是校园恋爱剧来看待，上一期介绍的鸣子**ハナハル**也曾画过《Gunparade March》的同人，宫下的几本 GPM 本视角大体与鸣子相同，也是看中了作品中女性角色设定的多样，画出来的依然是校园背景的啪啪啪。由于那一时期许多大手社团都以校园剧为创作题材，显然那并不是能使宫下未纪脱颖而出的理想战场。

受《吸血姬美夕》的影响，宫下未纪的同人志中也有过一些和风的题材，最早的美夕本，犬夜叉本，再到后来的式神之城本，画过一批和风少女，尤其是巫女。在和风题材中，宫下未纪找到了一条可持续发展之路，关于式神和巫女的同人本近年来还是能够间或出现在宫下的新作中，并且向和服和大正风格延伸。

真正对宫下未纪风格转变造成决定性影响的，笔者认为应该是 CLAMP 的《魔卡少女樱》。回顾现在许多萌画师的履历，会发现《魔卡少女樱》对他们的创作风格都产生过巨大影响。宫下未纪从《魔卡少女樱》中汲取的养分，正是塑造其日后百合魔法美少女风格的关键因素。

首先小樱和知世小学 4 年级萝莉的设定在现在看来就很前卫，不过宫下自言笔下女性角色的设定一般都在 13–18 岁间，略高于小学生的档次，这与当时社会氛围反感幼女工口有关；







其次，小樱与知世的友情，从百合的角度来看亮点很多，两人在外表和性格上各有互补，互动情节也很多，这在宫下日后的作品中，看得出很有启示效应。而《魔卡少女樱》作为“变身魔法美少女系”动画的开山之作，以后的同类作品多多少少都会受其影响，宫下未纪日后的《思春小魔女》基本上一大半都是在模仿这一路线。

简单易懂的百合魔法美少女

魔法美少女系的作品，从创作理念可分为以人设为卖点的，以及以世界观设定为卖点的。从创作风格则可大致分为日系魔法美少女和西洋魔法美少女。西洋系的作品比较典型，如《零之使魔》和《哈利波特》，西化的人设一目了然。



而日系的则比较杂乱，有时还会混杂进一些非魔法的成分，例如神道、巫女等等。两系相互串味的情况也很常见，但起码看人设还是能分清是日系少女还是西洋少女。

宫下未纪的魔法美少女题材漫画，显然属于以人设为卖点的一派。魔法设定其实相当简陋，下文将要介绍的一系列商业作品，如《思春小魔女》里没有出现任何魔法相关术语，《爱的魔法》里只有简单的魔法和招式名，没有咏唱，世界观介绍也几乎为零。而到了最新的《简单易懂的现代魔法》，开始增加了少量的世界观设定，魔法体系介绍，但仍然没有出现过什么复杂一点的咏唱、魔法原理和典籍介绍。可以说宫下未纪的魔法题材作品，遵循的就是四个字“简单易懂”。看惯了中古魔法世界小说，或者长期受 Type-Moon 作品世界观“毒害”的朋友可能对这类“小儿科”的作品显得不屑一顾，但卖萌和卖设定的作品毕竟是两回事，欣赏的角度自然也完全不同。

宫下未纪的作品大都弥漫着浓郁的百合风情，首先男性角色的数量总是被降到最低的程度，很多情况下除了男猪脚以外，连所有路人甲都省略了。像同人志里有大量的无男性角色的纯百合本，成人漫作品里，除了作为必要的配种工具，也没有多余男性出现。唯一例外的可能是《爱的魔法》，由于原作的关系，男女角色配比还算正常。但到了《简单易懂的现代魔法》中，小说原本就是百合向，弱气男猪脚给几个主要女性角色的百合创造了条件。这有点类似被某字幕组称作“超能力百合麻将少女”的《咲-Saki-》，不是纯百合，但暧昧程度却丝毫不逊色。

宫下未纪的工口漫画作品

一般人都认为宫下未纪十多年的工口同人创作经历，加上出道时是以工口漫画家的身份，在工口漫画界应当颇有建树，不过事实却显得有些微妙。宫下未纪的成人漫单行本一共只有两卷，而且无论是质量还是口碑都平平无奇。

其中《**香橼面紗**》是发售较早的一部漫画，也是首部单行本，发行于 2000 年 5 月。全书由 11 个短篇组成，连载过的杂志有晋游舍旗下的《COMIC **ポプリクラブ**》，久保书店的《琉璃姬》等 5、6 本之多。漫画类型比较丰富，从校园喜剧到灰色题材的家庭暴力，情节部分有过一番琢磨，简单但不弱智。相比之下工口段子就粗糙了许多，在篇幅里占的比重不超过 50%，而且糟糕场面简陋。当时的画风也并不成熟，漫画中不是妹子倒贴就是年龄相差很多的年上，少女漫的可爱风格又使得女性角色的性感身材与稚嫩的脸孔显得违和。画风上的问题，加之官能场面的薄弱，让漫画的实用度大打折扣。

倒是有几段短篇的情节可圈可点。其中的一篇《瞳之伤痕》讲述了一个关于家庭暴力的故事，失去了双亲的少女瞳寄住在义父母家中，义父在家人面前表现得慈眉善目，实则长期对少女施暴，以学习成绩为要挟作为啪啪啪的借口。终于有一天疼爱少女的妹控哥哥发现了父亲的暴行，盛怒之下放火烧死了父亲。

以右眼受伤的女孩瞳从肉体和精神两方面来点题这种小伎俩其实算不得太高明，不过用倒叙的描述方式，对于一部篇幅很小的短篇而言，无疑增强了可读性，而且起承转结相对完整，过渡也比较平滑。以工口漫画而言显然逊色了点，如果篇幅更饱满些的话当做一般漫画来创作可能会好一些。

宫下未纪的第二部工口漫画单行本时隔 4 年之后才面世，《**キスきゅー**》中文译名《思春小魔女》，共 8 章，是真正意义上前后剧情有关联的漫画单行本。

故事讲述了重度兄控少女天乃川角在丢弃的工口杂志中无意中得到了一个魔法精灵，当然少女因此得到了实现了一个愿望的机会。满脑子不洁思想的思春期少女自然毫无悬念的许愿快快长大，以便随时能与心爱的哥哥啪啪啪。小角每次发动魔法，就可以使用不同的变装，利用各种机会接近哥哥。而角的哥哥天乃川昴是一个每天会收到 5、6 个爱心便当的大众情人，别看长得一脸小受样，把妹手段一流，并且继承了变身美少女系动漫男主角一贯的眼神不好的优点，在数次与自己的亲妹妹啪啪啪后居然一点都没察觉，依旧和谐的生活在一个屋檐下。

到了故事中段，又一个魔法少女乱入，自称是魔法调查员的金发少女玛哲兰也使用各种变装魔法不断加入到乱战中。于是，剧情就变成了大家不停的“偶遇”，偶遇后二话不说立马进入糟糕运动模式，然后有时与少女 A 两次，有时与少女 B 三次，非常无聊的把剧情拖到了末尾，角的魔法契约过期变回了普通少女，大情圣哥哥最终也没有发现自己到底糟蹋的是哪家的姑娘，莫名其妙的 HAPPY END。

相比 4 年前的第一部单行本，《思春期小魔女》在画功上进步神速，从一开始带有比较明显的模仿名家，尤其是模仿 CLAMP 的痕迹，到完完全全的宫下未纪招牌画风。本作与《爱的魔法》差不多是同时期的作品，宫下未纪开





始大量尝试魔法恋爱类漫画，尽情的发挥变装杀必死的威力，剧中两位少女先后使用过小礼服、巫女装、洋装、圣诞装、眼镜女教师 OL 装、女仆装以及体操服等近十种装扮来萌杀读者，而且几乎是完全的着衣 Play，相比《**香櫞面紗**》糟糕场面占比和实用度大幅上升。再加上人物关系设定大胆出位，除了兄妹关系，还隐含着恋母情结。可惜的是，画功是上去了，但剧情实在有够无聊，如果抛开所有糟糕场面，那么估计还能算得上是一部二流的魔法后宫恋爱漫，在强行插入了过多的啪啪啪段子以后，就降格为三流的变身美少女工口漫。看来在孤军奋战的情况下，宫下未纪还很难同时兼顾剧情设置和作画两方面，画惯了同人志，在把握中长篇漫画时，仍然显得底气不足。



宫下未纪的一般漫画作品

爱的魔法

《爱的魔法》是宫下未纪首度进军一般漫画界的作品，也是首次接触跨领域的一部商业制作。《爱的魔法》小说作者是大腕级的作家筑地俊彦，小说长短、番外等加起来多达 26 卷，且目前仍在连载中。担任小说插画的是，早于宫下未纪多年前就商业出道的著名画师驹都英二。由此二人响当当的名头挂着，自然没有宫下未纪多少自由发挥的余地。

首先从画风上看，为了对驹都英二的插画画风做出一定程度的迁就，新入行的宫下不得不做出了一些牺牲，这使得《爱的魔法》漫画版与宫下的其它作品相比有比较明显的视觉上的差异。这些变化并未收到好评，因此在后来的商业作品中没有再沿用这种带有妥协性的画风。当然也有人认为这是宫下从老画风向现在公认的标志性画风转型的过渡期。但实际上参考同时期的同人作品，可以发现两者差异依旧很大，反倒是同人作品中风格过渡的痕迹更连贯、平滑。

漫画版《爱的魔法》在 2003 年末 TV 版尚在热播时开始发售，全两卷完结。相比洋洋洒洒 20 多卷的小说和 24 话的动画，漫画显得很袖珍，风评也比较一般。作为一部魔法美少女类型的作品，由于原作的关系，没有发挥出宫下未纪多少个人风格。

秋叶原元气女仆大进击

继《爱的魔法》之后，于 2004 年末发行的宫下未纪第二部一般向漫画单行本。故事由 10 个短篇构成，因此也被看做是宫下未纪短篇漫画集。招牌短篇《秋叶原女仆大进击》讲述的是名叫贻屋未由的女孩在路上被人搭讪，稀里糊涂的就开始了在秋叶原的打工生活，并且令未由大感意外的是，还必须身着女仆装在各式各样的 Otaku 中穿梭服务……面对周遭怪蜀黍们下流的目光，难、难道是未由酱的大危机？！咳咳，其实不是什么擦边球的漫画，而是连同单行本里的其它几篇女仆短篇，一同探讨了“女仆之魂”的话题。

由于 10 个短篇分别连载于角川的《ACE 桃组》和现已停刊的少年画报社的《Ourslite》，题材风格差别较大，女仆漫画以外也有诸如《给同世代的少女们》和《遗传的理由》等描写市井生活和人物情感的严肃作品。

值得一提的是在单行本末尾的后记中宫下未纪提到了那年去世的岩田次夫，借作品的发售表达了对岩田先生的感谢，以不断创作下去的斗志告慰岩田次夫的在天之灵。

盖尔的魔法妖精

与前作的异色风格不同的是，《盖尔的魔法妖精（Pixy Gale）》再度回归宫下未纪熟悉的百合魔法少女题材。故事中“换心人”莉卡诺和雷震两个少女，对抗着莉德尔等敌对势力女性魔法使，主要登场人物全部为女性，所以整部漫画是一出少女间的百合之战。

作为原创漫画，本作的世界观设定在宫下以往的任何一部作品中都是很少见的复杂和灰暗。移植器官以及魔法使之间战斗的厚重的剧情要素对于宫下而言是第一次驾驭，分镜也好，脚本也好，都是前所未有的挑战。可惜的是本作在《月刊 Dragon Age》上断断续续的连载 13 话之后就宣布无限期休刊，虽然有两卷单行本面世，但面对腰斩的结局不能不说是一大打击。

宫下未纪在《盖尔的魔法妖精》中有许多值得肯定的尝试，例如将之前原创的猫儿少女加入进来作为主角、首次尝试了大量动作分镜、把百合提升到漫画中心主旨的地位等。

Minus Literacy

目前不定期连载于《百合姬 S》上的一部漫画，直接升格为家道中落的贫穷小姐和唯一仅剩的女仆两人相依为命的纯百合故事。目前还没有单行本，当然知名度也要低一些。

简单易懂的现代魔法

原作是新人作家樱坂洋的出道作，05 年时就已经 5 卷完结，小说插画是宫下未纪。当时被没有引起多大的关注。08 年在集英社新创刊的月刊《JUMP SQ》上，由宫下未纪自己改编并开始漫画版连载，由此再度引起了集



英社方面的注意力，最终在 09 年这个轻小说改编动画的小年里，被安排动画化并马上将于7月档播出。

这部作品书如其名，讲述的是已经被大大简化后的现代魔法，可以通过电脑辅助演算执行，已经成为普通人都能掌握的技能。女主角森下历美是典型的幼儿体型，笨拙娘高中生，成绩、体育、恋爱全部駄目，唯一的本事是用魔法召唤金属脸盆（汗……）。

这部作品与宫下未纪本身的相性非常合拍，并且也影响到了她后来的创作思路。正如前文所说，宫下的作品里没有背景设定太复杂的或者世界观庞大的，卖点完全落在人设、画风等等视觉杀必死元素上。魔法被定义为简单易懂，任何人都可以通过学习使用；百合少女则是宫下自同人时代起就一直坚持不懈创作的题材。《简单易懂的现代魔法》最终的动画化，既是宫下未纪实力的体现，也是对她之前几年商业作品一直没有得到足够认可的一种补偿。

宫下未纪的插画作品

先提到的依旧是《简单易懂的现代魔法》，这是宫下在 03 年一年中第二度接下的小说插画工作，由于已历 7 卷，前后的画风有比较明显的变化，这在前文中已经提到过。实际上站在出版社的角度，一般都希望小说插画和以后的衍生漫画能够由多位画师执掌，这样不仅能给新人提供宝贵的出道机会，在商业运作上也有利于多元化的包装和宣传。像宫下未纪这样一人包办小说插画和漫画版的情况反而是不多的。应该说这也是作者的实力，得益于宫下未纪多年来积累的漫画功底。

在《简单易懂的现代魔法》之前，宫下未纪还有过一部小说插画，也就是首度插画作品《黒闇天女にご用心！》。小说作者是伊东京一，2003 年上半年发行于 FAMI 通文库，因为无甚知名度，而且是宫下未纪改换画风前的早期作品，所以关注的人非常少。

近几年宫下未纪的插画作品主要集中在一些大型的 TCG 集换卡系列，例如著名的《水瓶世纪》，几乎所有知名的萌画师都为这个系列画过套卡。另外还有一个在日本很有人气的美少女集换卡系列《Venus Idol Project（V.I.P）》也多次邀请宫下未纪参与作画，其中 C75 上推出的《VENUS IDOL PROJECT 2008 WINTER》十周年纪念套卡就是由宫下主持绘制的。

宫下未纪的同人作品

关于 BL 同人和其它合同作品，由于上文中已有详解，这里不再赘述。接着要探讨的是宫下未纪其它的同人志作品。

其中2003年8月在C64上首推的《CITRON RIBBON》系列是目前宫下唯一的一个在番号上前后有延续的同人作品集。其中 CITRON 一词取自《香橼面纱（CITRON VEIL）》，RIBBON 则是指女性角色常用的缎带。据宫下本人所言这个系列的作品画的都是她心仪的女性角色，不过一路观察下来，无论是取材、篇幅以及内容形式，系列中的大部分作品都没有一个统一标准，其实也只是遵循一个命名规则而已。

宫下的男性向同人志多而杂，较为出彩的主要有自己作品的版权同人、魔法少女系作品同人以及《反叛的鲁路修》系列同人。

其中版权同人主要指《爱的魔法》，这类“擦边球”漫画时常会令漫画家有一种如鲠在喉的不畅快感，巴不得自由自在的想推谁就推谁，用同人志来平衡漫画中受压抑的欠奉的官能场面。其中一部名为《あいのたね》的同人志就显得异常精彩和充实，作品中对漫画中受到很大牵制的画风做了修正，恢复到典型的宫下风格，开篇就有彩页人物立绘，以及商业志里都十分少见的彩稿工口漫。正篇是小单元形式的全官能桥段，一部分取自老的本子。后面还附有大部头的线画设定稿，俨然一本《爱的魔法》官方应援设定画集，区别只是成人向的而已。

可能是漫画尚在连载中的缘故，宫下目前还没有创作过《简单易懂的现代魔法》的同人本，不过日后还是可以期待一下剧中几位女性角色的工口百合本。另一类则是宫下未纪擅长的魔法少女题材同人。其中几部《魔法先生》和魔炮少女系列的同人令人印象深刻，表面上画风甜美可爱，有一种幼幼的稚嫩感（实际上角色的年龄设定的确都很小），工口起来的重口味程度却让笔者吓了一跳，官能场面足够浓厚不说，哔一语的设定也很专业到位，题材中还有双性、伪娘、自哔一等猎奇成分，相比早先发售的两部商业工口漫画真可谓进步神速，爽快度不可同日而语。同类型的还有《Fate》的几本同人志，动用了宫下未纪十分着迷的大正风格女仆着装。《哈利波特》的同人则是另一种风情，完全的英伦式魔法少女装扮。《魔法禁书目录》作为 08 年至今最吃香的题材之一，Index 是宫下未纪理想中的幼龄魔法少女。以上这些作品都是不折不扣的着衣 Play，是有相关嗜好者必收之作。事实上宫下未纪所有的工口漫画都是着衣 Play，这也成为她风格的一大特征。除此之外，非魔法少女题材中最引人注目的就是《反叛的鲁路修》相关同人。按照宫下的喜好标准，兄控萝莉娜娜莉无疑是最佳女主角人选，有两本娜娜莉的同人志都是关于娜娜莉与鲁路修的兄妹情，虽然画的很精致，实用度也很高，但要让笔者选择的话，还是尤菲米雅的那本《Engage》更教人喜爱，隐藏在尤菲米雅微笑的天使脸孔下的，是她嗜杀的魔鬼性格，面对被击倒的朱雀强势野外开工，在伊苦的一刹那举枪自尽的一幕让人看后回味无穷。



后记

早有打算要推荐一位女性画师，于是就在6月某个重要日子来临之前，见缝插针的完成了这期的专栏。其实日本画师界男女占比基本上对半开，甚至大腕中女性画师还要更多一些，未来应当会有更多的机会来介绍女性萌画师。好了，下次见！▲



你也可以来做游戏！
Galgame 开发引擎兵器谱

文 /Salance（ss-square）

“玩而优则编”早就不是什么新鲜事了，国际上很多知名游戏公司和制作人就是玩家脱胎换骨而成，比如那天天扛着火箭筒轰怪物的id soft。具体到Galgame界更是如此，只要游戏玩得多，懂得宅男腐女们想要什么，就算你不会画图不会编程，也有机会成为龙骑士第二。

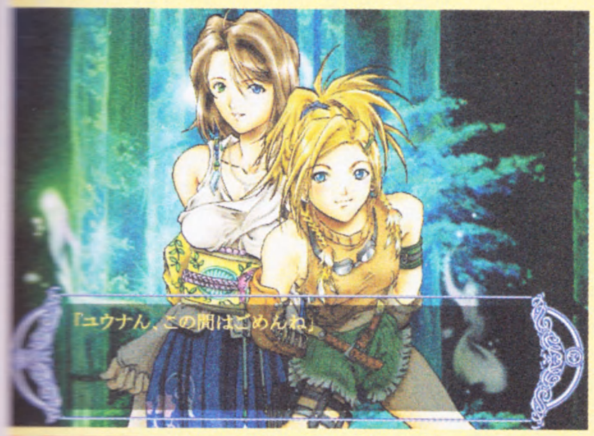
鉴于Galgame是如此的“简单”，只要有剧本有图画就可以凑出一个成品来，想必不少人都心痒着要自己动手试做个游戏看看吧？不过，虽然Galgame用不上什么高深的编程知识，但恐怕有志于Galgame开发的姑娘小伙们还是完全不懂编程的居多，所以采用现成的引擎或者编程工具就成了最直接的方案。要说现在的人真是赶上好时候了。现成的引擎多得跟野狗一样，挑都挑不过来。哪像DOS时代，谁要想写个游戏就得拼了命地去学C语言或者BASIC什么的……

在正式介绍引擎工具之前，我得先告诫诸位想要自制游戏的朋友一句：“开发有风险，入行须谨慎”。当然，只是自娱的话，大可不必操那么多心。下面，就让我们来一起看看，有哪些引擎可以为我们服务吧。



远古引擎：剧本君

[空]





采用**シナリオくん**（剧本君）编写的同人AVG《空》是基于日本国民RPG《最终幻想X》的再创作，讲述了主角提卓斯与召唤士尤娜为了打倒灾祸的根源——SIN而一同进行的巡礼之旅。除了与原作相同的尤娜路线外，游戏还提供了露露路线和莉可路线两个不同分支。

[刀魂]





采用**シナリオくん**（剧本君）编写的同人AVG《麒麟的冒险》是基于NAMCO出品的3D格斗游戏《魂之利刃》的再创作，故事讲述了背负诅咒误杀青梅竹马的主角麒麟为了消灭魔剑而进行的冒险旅程，圣战士索菲缇娅、女忍者多喜等原作中的人气角色都有出场。

在正式介绍之前，让我们先把日历翻回2000年前后，看看太古时代的Galgame引擎是什么样子吧。

这张图出自一个叫《空》的同人游戏，啥，你说这人长得像《最终幻想X》里的阿龙？没错，这张截图正是出自Conter Of Universe出品的《最终幻想X》的工口同人游戏。

Conter Of Universe本来只是个画糟糕CG的社团，编程能力为0，最多也就是在同人展上卖点CG光盘什么的。但是在2000年前后，却连续制作了两个同人游戏，一个是以《最终幻想X》为题材的《空》，一个是以《魂之利刃》为题材的《麒麟的冒险》，而采用的引擎就是**シナリオくん**（剧本君）。



シナリオくん（剧本君）这玩艺儿想必没有中文版，就算有也应该没人会想去用。除了够简单够白痴之外，这玩艺没有任何优点。为了研究，当年我特意去中古同人店搜罗了这两款同人游戏，因此对这个原始到极点的引擎印象极为深刻——

首先，在运行游戏之初，会自动弹出一个灰色的大对话框提醒你“嘿！这款游戏可是需要DirectX的！你有吗？没有快去装吧！”出于对Conter Of Univers的技术力的“信任”，我敢说这个对话框是引擎自带的。然后你的电脑屏幕一黑，游戏自动展开为全屏。虽然现在800x600的窗口模式才是主流，不过那年头的引擎，大家要理解……

至于游戏运行时候的速度……好似老牛拉破车，而且最令人恼火的是不能skip。不能skip的Galgame有多痛苦！想象一下看糟糕电影的时候不能拉动进程滑块是什么样子？而且游戏正文的字体不可变更，但是可以改变文字的颜色，比如刺眼到令人便秘的红色。这是该引擎为数不多的特效之一，如果有人想要挑战这个引擎，请一定记牢。Esc是退出游戏，Space是确认，很遗憾地无法自定义功能键，于是你不得不在游戏最开始的剧本处写上各个功能键的用处，免得有人不小心拿Esc当隐藏对话框键。

不过即使你可以忍受那刺眼的颜色和缓慢的速度以及难看到爆的字体，一定还有一件事是你绝对无法忍耐的：使用该引擎制作的游戏只能在存盘点存盘！

存盘点这个古老的东西可能只存在于RPG玩家心中，但是真的有一款Galgame引擎可以唤起你古老的回忆！当故事进行到一定程度的时候，对话框里就会出现一句话“请选择存盘位置”，然后给出三个选项“save1”、“save2”、“save3”。如果你已经玩累了，在此选择了存盘，请迅速结束游戏，多一句话都不要再往下看了！因为下次读取的时候，是从存盘点的位置开始，如果在save之后又看了几段故事才关掉游戏那就亏大了，特别是在无法skip的情况下。

作为太古时代的免费引擎，大概也就是勉强能显示文字和图像的档次了。不过正因为有了这样的引擎，才使得同人游戏市场逐渐发展起来。让我们怀着感恩的心情把这玩艺儿一脚踢飞，去看看有什么引擎是我们可以用的吧。

最差引擎：恋爱游戏制作大师 2

[White Drifter]



《White Drifter》，采用**コミックメーカー 2**（Comic Maker2）引擎编写。故事以雪女传说为模本，在盛夏时分去学校补习的男主角突然被卷入了雪女的诅咒之中，学校瞬间化为一片冰天雪地……

最初我是打算先介绍吉里吉里 2 的，不过好东西还是放在最后吧，如果一开始就把压箱底的宝贝都亮了出来，后面的东西就没人看了。于是，让我们首先来看看最差的一款引擎——恋爱游戏制作大师 2！

该引擎本名『**恋愛シミュレーションツクール 2**』，是 EnterBrain 发行的游戏开发系列引擎中的一款。按照中文的命名规则的话，该系列包括“RPG 游戏制作大师 2000”，“RPG 游戏制作大师 XP”，“格斗游戏制作大师”，“射击游戏制作大师”，“SLG 游戏制作大师”等等，不过被中文化的并不多。发行这些垃圾引擎的时候，EnterBrain 还名不见经传呢。此外，其实这东西是有 1 代的，但是想必国内的诸位一般都是由 2 代开始接触的，于是 1 代就可以略过不提了。其实 1 代真的没什么好说的，只不过是比 2 代的人物素材丑怪一点而已。

要让我给“恋爱游戏制作大师 2”下一个定义的话……这东西就是一坨 X，除此之外我想不到其它的定义。究竟有多差，用过的人都知道。

首先，该引擎很不稳定，极其不稳定。在你进行游戏开发的时候，程序本身就会时不时出错或者崩溃，而当你完成了游戏制作的时候，成品游戏也会很 RP 地在某些电脑上不能运行。而原因一概不明，也无法查错修正，因为包括游戏打包在内的很多事情都是这个软件自动代劳，不会给用户看见究竟是怎么做的。也许只是这程序看你的那个朋友不爽，所以不想让你做出来的游戏在那个人的电脑上运行而已。



其次，这个程序用起来很累人，具体到每一句剧本都要手动对齐位置。要是做个几万字剧本的 Galgame 的话，光排版就够喝一壶的。如果你偷懒不去对齐剧本和台词，就会发现某些字神奇地消失在了对话框里。当然，你也可以选择不使用有图案的对话框，不过该程序仅有的优势就是提供了对话框范本而已。

第三，虽然这个程序是如此糟糕，但是 EnterBrain 却没有忘记把自己的 logo 放得到处都是，包括你的成品游戏中。讽刺的是，在自己的成品游戏里连自己的 logo 都无法放入，每次启动的时候都不得不看一次 EnterBrain 的 logo，实在是令人火大。当然，EnterBrain 的 logo 是无法被删除的，因为你根本不知道它是怎么被放进去的！

其实我很想在最后说一些它的优点，不过我真的想不到这东西还有什么优点可言。嗯，也许对话框素材和纸娃娃系统对于某些人有点意义，不必费力气画图就能拿着现成的素材做个游戏练练手。还有就是这东西好歹是中文的，比需要查找日文教材和资料的其它引擎要和善一点。

总之，恋爱游戏制作大师 2 就是个哄小孩的玩具，毫无实用价值。不过对于没有过设计游戏经验和编程经验的人来说，可以利用这个引擎建立一下结构思维，先简单地了解一下游戏的结构究竟是怎样的。

说到恋爱游戏制作大师 2，顺便可以提两句**コミックメーカー 2**（ComicMaker2）。这玩艺无论是使用界面还是编程原理，本质上和“恋爱游戏制作大师 2”没什么区别，甚至连版本号都一样。现在这东西只有日文版，想必也没人闲得没事去汉化它。



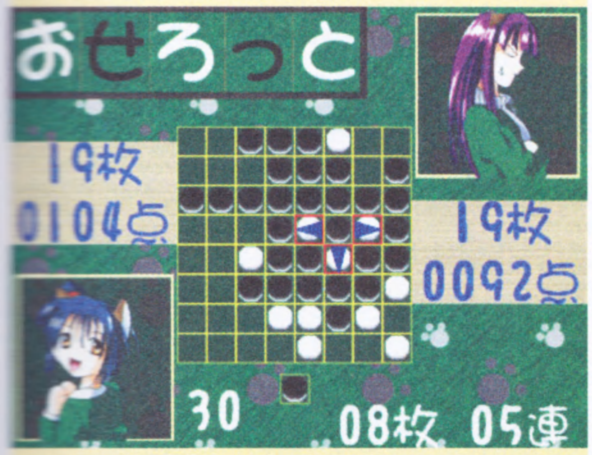
鬼畜王的引擎：System3.9

【鬼畜王】



AliceSoft 的著名作品《鬼畜王 Rance》，融合了经营、后宫、战略等多个元素，是不可不提的重量级大作。故事讲述了鬼畜战士兰斯由于机缘巧合成为国王，继而掀起了征服世界的大战。而魔人和黑暗的力量也在蠢蠢欲动，诸多势力在大陆上交织成了一首波澜壮阔的宏伟史诗。

【奥赛罗】



奥赛罗，又叫黑白棋，是一种大受欢迎的棋类游戏。而在圣路拉尔女学园，奥赛罗则象征着无上的权力……与同校学生进行奥赛罗竞技。获胜者就可以得到对方校服上的领带，而最终的胜利者就可以成为学生会长。于是，每年学生们都会用奥赛罗进行“惨烈”的斗争。

暂时不批判恋爱游戏制作大师 2 了，让我们来看看下一个引擎——System3.9。

算不算商业机密另说，System 这东西其实是著名工口游戏公司 AliceSoft 开发的商用引擎。要说有钱人就是大方，AliceSoft 不仅把早期的游戏（Rance1 之类的）全都扔到网上免费公开，还把引擎也免费公开了。不过 3.9 是一个比较古老的版本，现在 AliceSoft 正在使用的版本应该是 4.x。

老是老了点，但 System3.9 毕竟是大公司 AliceSoft 的正牌引擎，足够我们这些宵小啃上一天半个月的。况且 System3.9 曾经被用于开发《鬼畜王 Rance》和《超昂天使》，实力绝对不俗。而且前面那些引擎所存在的不稳定等问题在 System3.9 里也绝对找不到，毕竟是人家 AliceSoft 自己用了那么久的东西。

System3.9 是基于 C++ 所开发的工具平台，其最大特点就是可以自行搭载任何所需要的 DLL 格式插件，当然，这需要了解 C++ 语言才行。对于只想做个 Galgame 的作者或画手来说意义并不大，可以华丽地无视了。而且与其它的 Galgame 引擎不同，System3.9 是个比较综合性的引擎。毕竟 AliceSoft 不是做纯 Galgame 的公司，所以对引擎的要求也与 Galgame 公司有所不同。于是我们就会感觉 System3.9 中有些功能毫无用处，又有些功能不够丰富。比如该引擎有一功能是“直接在画面上用某种颜色描绘出几何图形”，相信在 Galgame 中这一功能绝对不会被用到，除非有人高端地想要做一个和火柴棍人谈恋爱的游戏出来。而一般 Galgame 所需要的演出效果，比如用遮片切换背景图片等，System3.9 却根本不具备，使得演出效果一下子匮乏了很多。

不过想一想《鬼畜王 Rance》就明白了，其实 System3.9 的这些功能，就是在切换战斗地图时屏幕变黑的效果。在《鬼畜王 Rance》中，每个人物只有一张半身图片，游戏的重头在于经营和战斗，根本用不到那么多花哨的演出效果。

另外有一个问题就是 System3.9 的选项文字框是默认为独立文字框的，其效果就跟 DOS 时代的那些文字 AVG 差不多，会浮现在剧本文本的前面。如果看不惯这种格式，还需要自行更改，也是一件挺麻烦的事情。

不过 System3.9 最大的优势就在于可以进行复杂的计算，而且如果你不满足于只编写一个被别人用来啪啪啪的游戏的话，System3.9 绝对是你的最佳选择。如果有人有耐心，大可以照样做一个《鬼畜王 Rance》出来。学会了 System3.9 还可以直接去 AliceSoft 求职，也算是专业对口包分配呢。





铺垫了一大堆引擎之后，终于轮到NScripter出场了！NScripter由高桥直树开发，是最早出现中文版的Galgame专用引擎。而且此引擎直接催生了《月姬》和《寒蝉鸣泣之时》两个奇迹，绝对是同人Galgame引擎中的王者。

NScripter最早出现的中文版是繁体中文版，不能辨识简体中文和日文。而原版NScripter则不能辨识简体或繁体中文。于是在很长的一个历史阶段内用NScripter的人都只能用繁体中文版凑合。后来终于出了简体中文版，但据说又存在bug。过了这么久，现在bug想必都已经被修正了吧。

由于NScripter在各个语种之间不通用，随之而来的第一个问题就是无法在剧本中使用过于冷僻的词语，否则说不定就死机给你看。再有就是如果要把你的游戏同时开发出多个语言版本的话，还得先去搜罗一大堆不同版本的NScripter才行。虽然这东西现在有中文版也有韩文版，不过严格来说的话，使用非日文版的NScripter是会被原作者告的。虽然高桥直树大概没空坐飞机跑到中国来和我们过不去，但这件事还是知道一下比较好。

为什么NScripter的版权问题如此麻烦呢?恐怕诸位也听说过，用NScripter写出来的作品如果商用，就必须向高桥直树支付一大笔使用费的规定。要说这也算是人家自食其力，毕竟费了半天力气写出来的引擎，还指望着靠这个创收呢。各个同人组最多暗骂两句“发财心切”，大不了不再用NScripter就是了，比如type-moon。

据说NScripter的开发理念等同于BASIC语言，是不是这样，请懂得BASIC的人去查证。NScripter本质上就是一个剧本演出器，我们可以将其完全理解为一个舞台剧剧本，比如《雷雨》这种的：

［周朴园由书房进，大家俱不动，静寂若死］

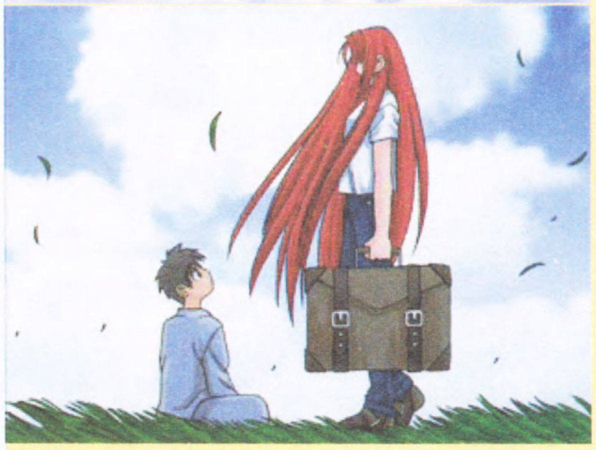
周朴园:(在门口)你叫什么? 你还不上楼去睡?
繁漪:(倨傲地)我请你见见你的好亲戚。

在指定的文本中按着这样的格式写好剧本，NScripter就会从上到下一行一行地演出出来。想要在演出中加入什么效果，都可以通过NScripter自带的指令完成，使用起来比较直观和简明。另外有一个很方便的地方就是，NScripter的相关教材图文并茂，翔实易懂，基本上不存在看不懂的情况。而一些底层的设置，

王者登场：NScripter

［月姬］







著名的同人游戏作品系列，开创了type-moon的神话和原创同人高速发展的时代，也被fans称作月世界的起点。故事讲述了远野志贵被成为远野家主的妹妹秋叶唤回老家的旧屋后发生的种种奇遇，孤独的妹妹，沉默的女仆，以及那突然出现的白色吸血鬼：“请你好好负起，杀死我的责任……”

［寒蝉鸣泣之时］





继《月姬》之后的又一同人大作，讲述了昭和58年的夏天，发生在远离都市的深山荒村雏见泽的一系列猎奇杀人案件。游戏与一般概念上的galgame不同，完全没有选项和分支，但是因为其悬疑的情节和诡异的气氛，在网上掀起了讨论的热潮。

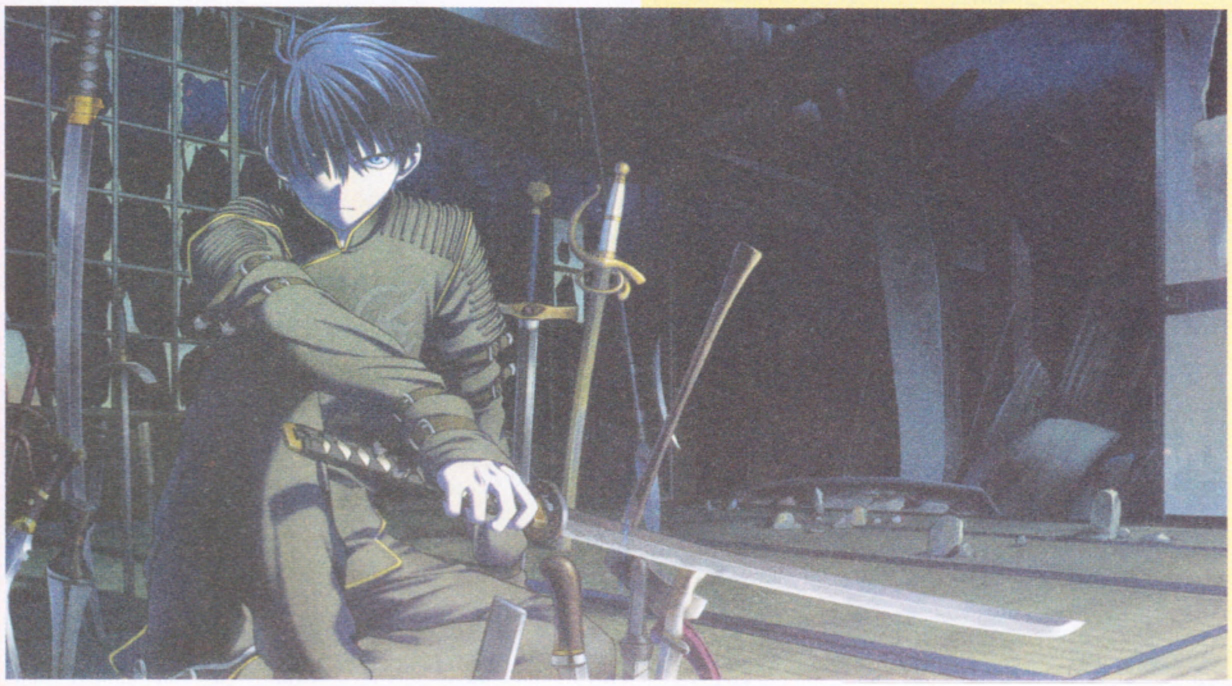
［海猫鸣泣之时］







龙骑士07在《寒蝉鸣泣之时》之后推出的又一悬疑猎奇系列。故事的舞台搬到了日本伊豆群岛的六轩岛上，讲述发生于大富豪右代宫家族中的猎奇杀人案件。与《寒蝉鸣泣之时》相同，此作依然不存在选项和分支，完全靠情节和气氛引人关注。





包括文字框和菜单等等，也比吉里吉里 2/KAG3 来得方便。你大可以什么都不改动，只是写一个剧本丢进去让 NScripter 演出看看。

由于 NScripter 的理念就是“傻瓜”，便利过了头也就随之产生了一些新的问题。比如文字框吧，为了不给使用者制造麻烦，去掉了在底层设置文字框的尺寸和文字显示位置的功能，于是我们就必须得每次出现文字框的时候都定义一次尺寸和坐标。另外有一件很恶心的事情是 NScripter 的文本中不允许出现半角字符。由于 NScripter 默认半角字符为命令文，于是所有的半角字符都无法显示在剧本文字中。

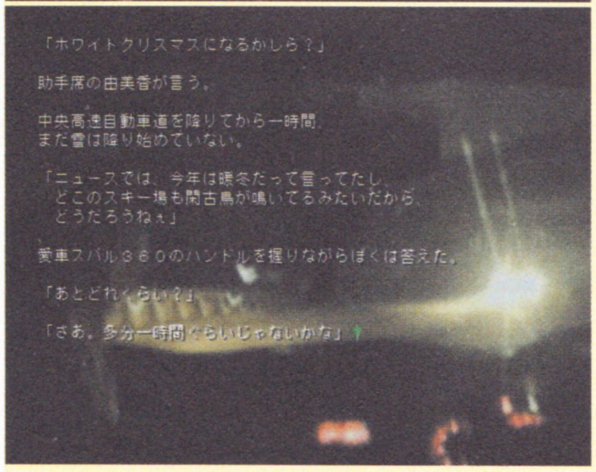


应该说，一般的用户想要写个游戏玩的话，NScripter 已经足够用了。而且 NScripter 在难易度和功能上的平衡掌握得比较好，值得推荐。不过如果 NScripter 还是无法满足你，可以跟我一起来看看最后的王道——吉里吉里 2/KAG3。顺便说一下，由于吉里吉里 2/KAG3 和 NScripter 的编程思想大不同，如果一开始就下了决心最后要攻克吉里吉里 2/KAG3 的话，还是直接跳过 NScripter 吧。

终极强者：吉里吉里 2/KAG3

[1999 圣诞夜]





1999 年的圣诞夜，男主角与女伴正驱车前往预约好的旅馆时，突然从车子的广播中传出令人毛骨悚然的诵经声，随后车子的引擎也发生故障而熄火。不得不下车的二人被教会的钟声吸引，来到了深山中……

[Fate /stay night]





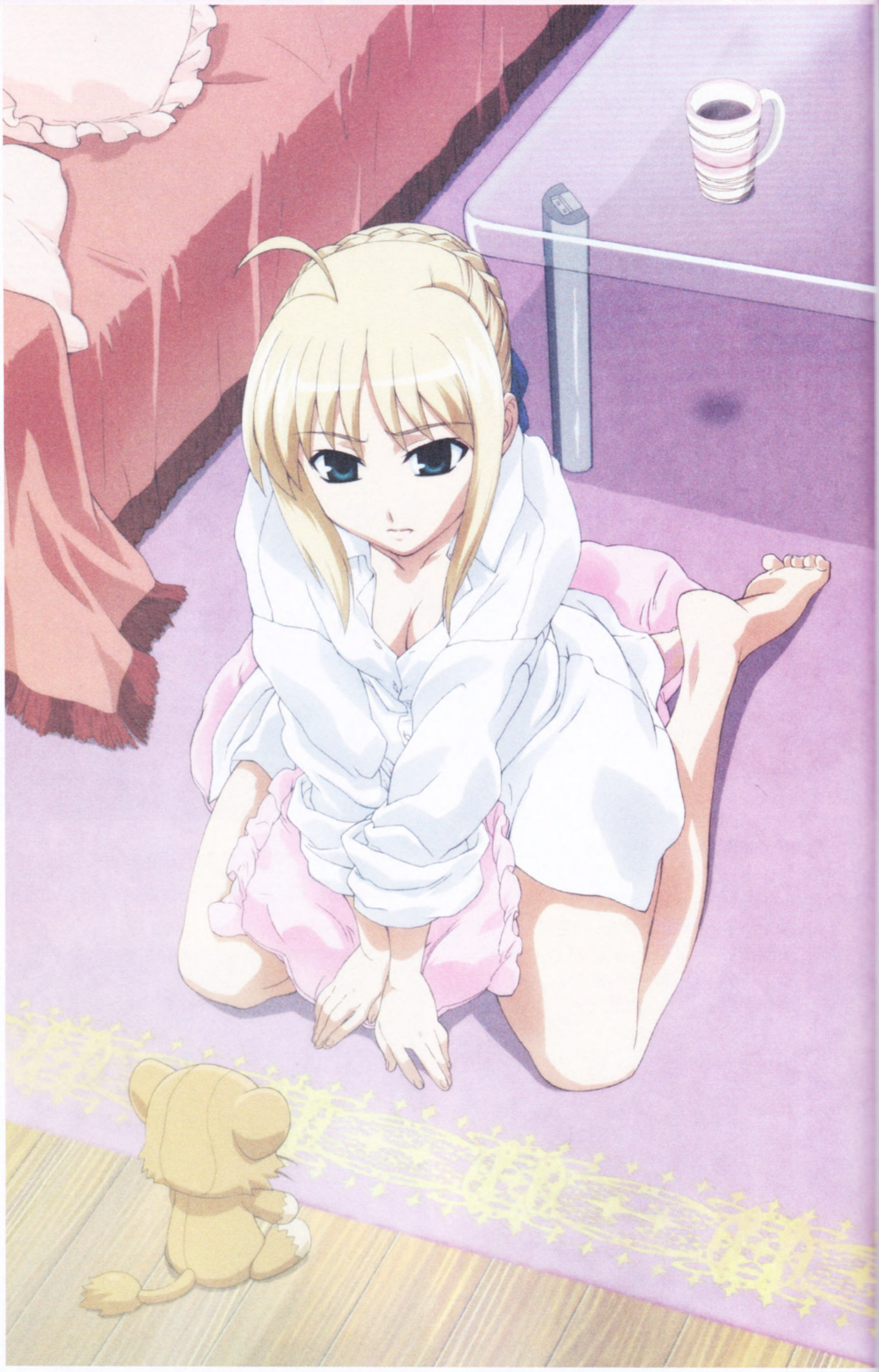
Type-moon 出品的超人气大作，讲述了一个魔术师与英灵的故事。七位魔术师与七位从者之间爆发的战争，名为圣杯战争，最后的胜利者将得到可以满足愿望的圣杯。男主角卫宫士郎，意外地与最强的英灵 Saber 结下契约，由此被卷入了战争之中。

终于说到吉里吉里 2/KAG3 了。据说此物基本等同于 java，现在在很多人心中这东西就是王道和身份的象征，谁说会用吉里吉里 2/KAG3 就倍儿有面子。不过在早些时候这东西摆在大街上都没人多看一眼，在 NScripter 红透半边天，出了两三本教材的时候，用吉里吉里 2/KAG3 引擎写出的唯一拿得出手的游戏只有《1999ChristmasEve》，还是该引擎作者威逼利诱自己一个朋友写的。而看作者名“横滨恐怖惊魂夜发烧友俱乐部（横浜**かまいたちファンクラブ**）”就能想象到，这个《1999ChristmasEve》是个实景为主，没有人物立绘的杀人＋侦探题材电子小说。且不说知了叫的角色画得多么烂，至少人家还有图，你这一张图都没有的玩艺想要吸引别人的注意实在是太难了。

但是天有不测风云，运气来了躲都躲不开。type-moon 在做了《歌月十夜》后毅然决定放弃 NScripter，公开的说法是认为 NScripter 功能不够强，其实《Fate/stay night》里面那些演出效果还真没什么 NScripter 做不到的。要我以小人之心度君子之腹的话，就是因为 type-moon 支付 NScripter 的使用费烦了，既然功能都差不多，何必不用一个完全免费的引擎。于是，吉里吉里 2/KAG3 靠一部《Fate/stay night》就此咸鱼翻身。

其实吉里吉里 2/KAG3 的功能的确不弱，但是问题就在于界面太不友善了，甚至于帮助文件和相关教材也莫名其妙。同样是引擎作者亲自操刀写的教材，NScripter 图文并茂，手把手地教读者从零开始做一个游戏。而吉里吉里 2/KAG3 对于读者真正关心的功能代码所言极少，却用了大量篇幅讲述吉里吉里 2/KAG3 的工作原理。于是除了作者本人，没人搞得懂这东西究竟能干什么也是理所当然了。

不过既然 type-moon 老大已经选择了吉里吉里 2/KAG3，整个同人界也就跟着转向了。于是吉里吉里 2/KAG3 的相关插件和功能代码层出不穷，大家也都以此来证明吉里吉里 2/KAG3 的强大。不过要我说，虽然吉里吉里 2/KAG3





的功能还算不错，但这也是大家乐于选择此引擎并且深究的结果。

除了将画面缩放旋转等花哨的效果外，吉里吉里 2/KAG3 还有个特点是可以在游戏中置入 flash。原作者大概是拿这个当作优点来吹嘘的，不过我很不以为然。想象一下，在噼一的时候，鼠标旁边突然出现一个对话框“放大 / 缩小 / 显示全部 / 品质（低 / 中 / 高）……”该多么恶心。还真的有人问过原作者，说我把 flash 放进游戏了，能不能不让这个对话框出来？作者说，这不是我能办到的事……

和 NScripter 相对，吉里吉里 2/KAG3 允许*用户直接在底层更改设置和定义。虽然最初用*的时候会觉得麻烦，不过只要用惯了就会觉得比 NScripter 省力很多。而剧本中的命令，吉里吉里 2/KAG3 是用特殊字符 @ 或 [] 来区分的，于是也就不存在台词中无法出现半角的问题了。再有一个最大的优点是，吉里吉里 2/KAG3 支持 unicode，你不仅可以用同一套引擎做出多种语言的游戏，也可以让同一个游戏中出现多种外语文字。

要说缺点的话，因为版权问题，吉里吉里 2/KAG3 不支持 mp3 文件，而只能使用 mid 和 ogg 格式，可能很多人不习惯。其实装上一个插件就可以解决这个问题，也不是什么大不了的事情啦。

实战！你也可以做同人游戏

介绍了这么多引擎，那么靠这些引擎我们究竟可以做出什么样的效果呢？接下来，就让我们以吉里吉里 2/KAG3 为例，具体看看这些引擎应用在 Galgame 中的演出效果吧。由于 NScripter 等其它引擎在效果上与吉里吉里 2/KAG3 并没有太大的区别，就不再一一举例了，有心人可以依照吉里吉里 2/KAG3 的例子去举一反三。

说到 Galgame，首先就是需要显示图像。无论是改变背景，还是在背景的前面显示女主角，又或者让女主角的头上出现！或＃之类的表情符号，都在这一范畴之内。一般来说，Galgame 引擎都会提供至少三种图像显示方案，第一种就是最普通的淡入 / 淡出显示，第二种是让新图像把旧图像挤出画面的卷轴显示，第三种则是需要利用到遮片图像的自定义显示。

1. 淡入 / 淡出显示



这是个一般 Galgame 中最常见的基本效果，无论是背景切换还是人物出场和退场，都可以用这个效果实现。另外也可以用这种效果在人物立绘上面追加显示一个表情符号，让演出更加丰富。



（在吉里吉里 2/KAG3 中该效果的代码是 @method=crossfade）

2. 卷轴显示



看后面的两个背景，旧的背景被新的背景挤出了画面。这个效果一般用来表示地点的转移，或者可以利用卷轴来做出人物连续移动了多个地点的效果。除了转换地点以外，该效果在其它地方的应用不太常见。

（在吉里吉里 2/KAG3 中该效果的代码是 @method=scroll）

3. 自定义显示

这里需要讲解一下遮片图像，遮片图像又叫规则图像，是一张只有黑白两色的图案，图案的规则含义是“从黑色的地方过渡到白色的地方”。

我们以这张遮片图像为例：



首先，准备 A B 两张图，为 A 原始图像，B 为新图像。然后导入遮片图像，屏幕上的变化就会是这样：

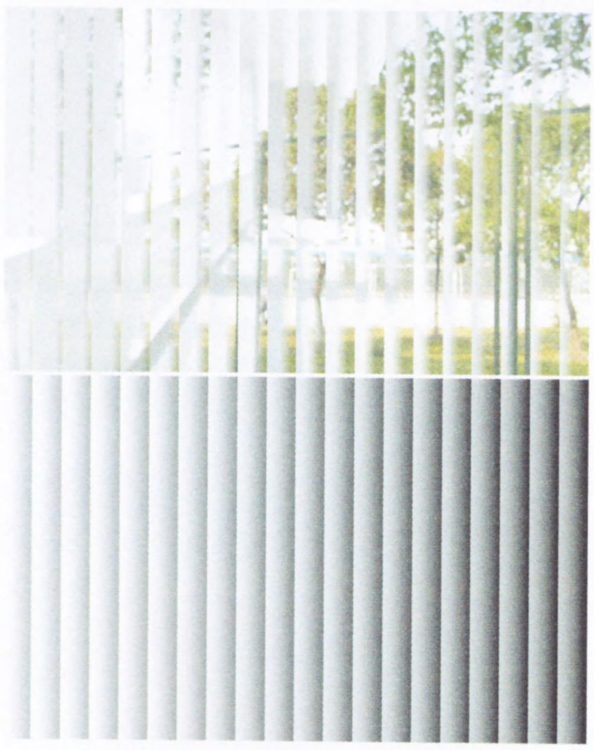


（在吉里吉里 2/KAG3 中该效果的代码是 @method=universal rule=XX）

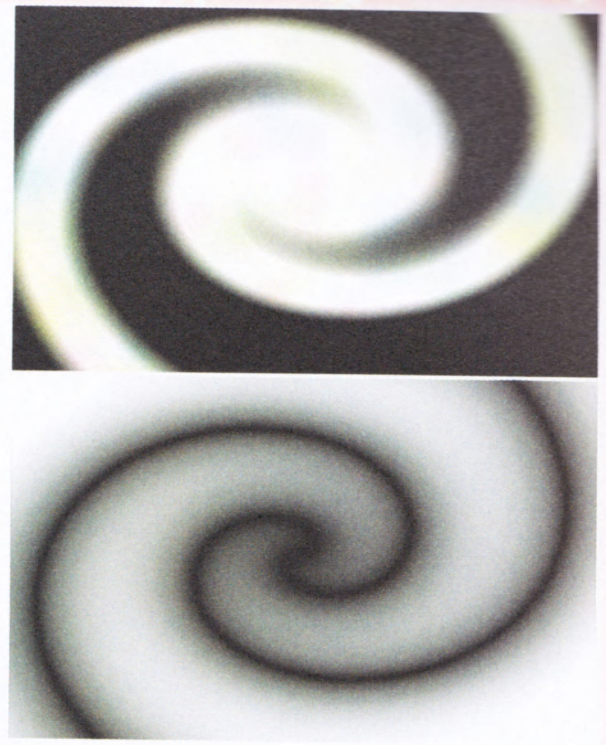
我们还可以通过调整 vague 参数的数值来改变图片渐变时的清晰度。比如刚才的例子中，vague=64，如果我们改动一下数值，让 vague=1，屏幕上的变化就会如此：



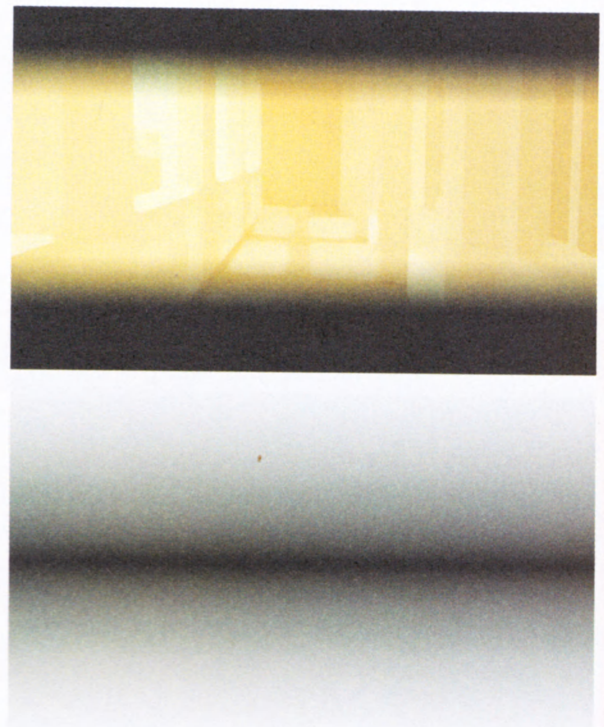
如果觉得之前介绍的淡入 / 淡出不够华丽，就可以采用自定义的方式进行图像的转换，比如这种转换背景的方式（上图为效果截图，下图为遮片图像，下同）：



可以说这个功能是 Galgame 中的精华所在，诸多华丽的演出效果其实都是靠这个功能实现的。比如最常见的漩涡效果。这种漩涡经常出现于回忆或穿越的演出中，其实只是用到了遮片图案进行自定义而已。

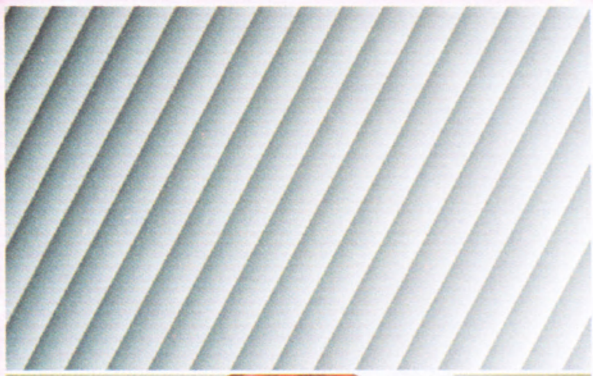


另外一种常见的效果是模拟男主角睁眼 / 闭眼的效果。



利用这个功能也可以实现一些人物身上的小演出，比如让眼镜闪光。准备如下两张人物立姿，然后导入遮片，就会生成在眼镜上闪过一条光芒的效果。

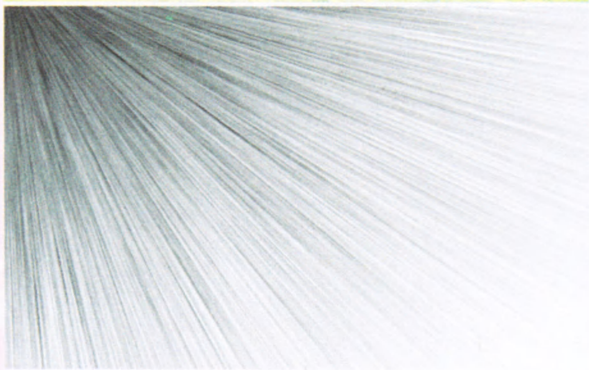






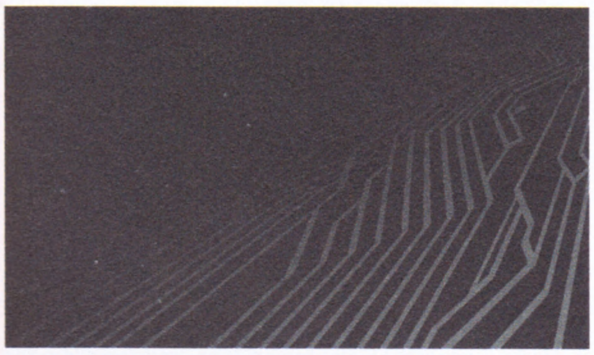
利用改变 vague 数值的方式，还可以做出光线投射的效果。以下效果是设定 vague=0 实现的。

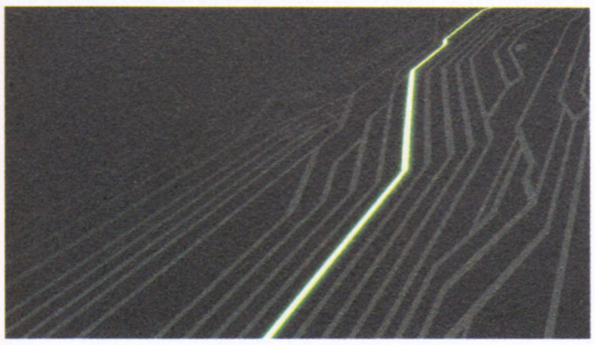


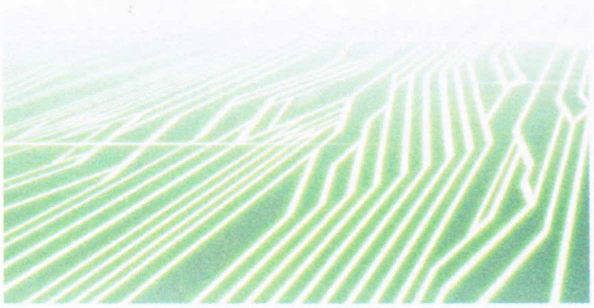


现在我们就可以看出，很多日本的商业游戏中的华丽效果，其实都是靠不同的遮片实现的。

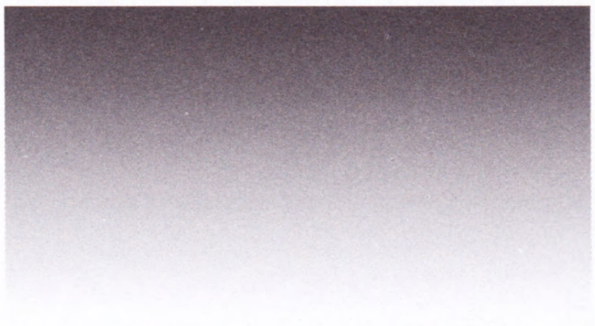
以《Fate/stay night》为例：





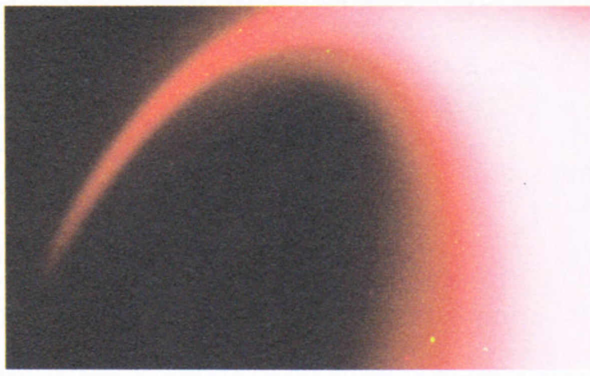


准备好如上三张图像后，再加上简单的遮片：

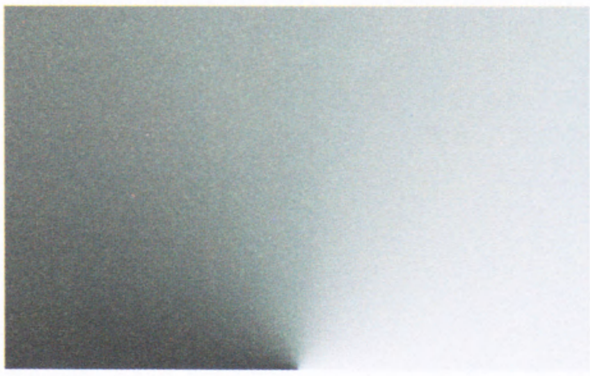


就可以做出与原作完全一致的演出了。

打斗场面也是一样，首先准备一张刀光效果：



然后再加上一张从左转到右的遮片：

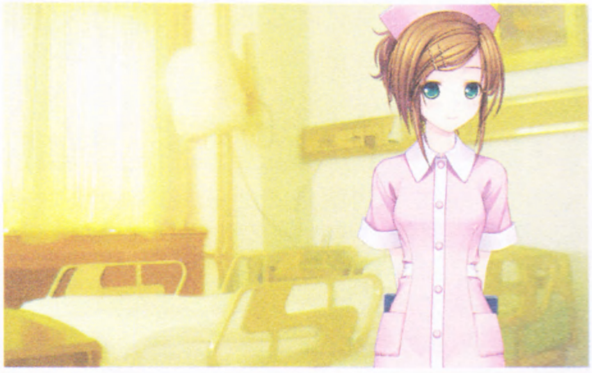


就可以简单模拟出刀砍下来的效果。

也许接触过 flash 动画的人会更容易理解这种演出方式。总之，只要熟练运用不同的遮片，通过调整图像显示的时间长短和 vague 的数值，就可以模拟出各种不同的效果。只有想不到，没有做不到。

4. 位移

除了显示图像外，Galgame 中还经常需要



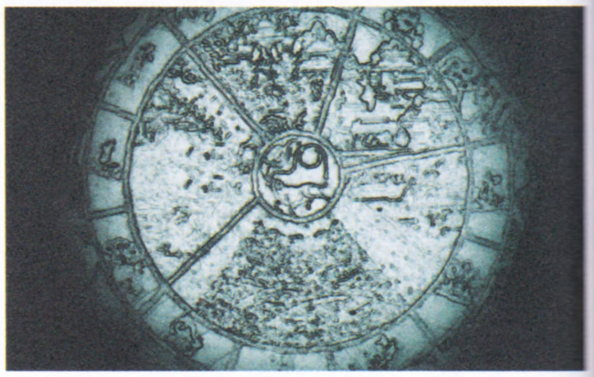
出现图片的位移效果。比如让角色立绘直接位移，又或者让背景图像旋转。关于图片位移，如果展开来说的话就是个大课题了，涉及到用函数曲线来定义位移轨迹的问题，我们就把复杂的问题放在一边，只看看简单的位移吧。

（1）平移

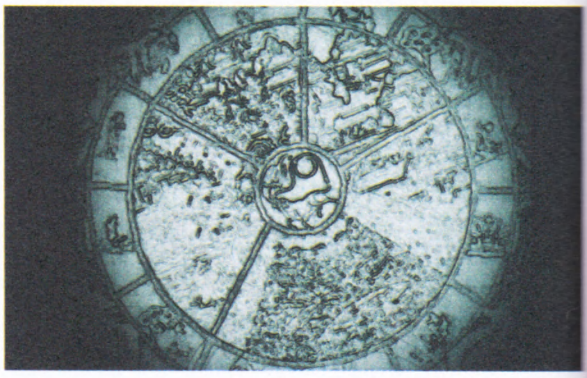
平移是最基本的移动效果，指定起点坐标和终点坐标后，该图层就会遵循“两点之间直线最短”的原则直着移动过去。一般在 Galgame 中常见的效果是女主角从画面外横着冲进来。另外也可以通过让角色先向下后向上地多次移动，模拟出跳跃的效果。在移动的时候可以同时设定图层的透明度，如果想要做个女鬼飘出去的效果，就把透明度由 100% 设为 0%，角色就会一边向画面外飘一边消失了。

（在吉里吉里 2/KAG3 中该效果的代码是 @move layer=X path=(X 轴坐标 ,Y 轴坐标 , 图层透明度) time=XX)

（2）旋转



旋转效果没什么特别可说，只不过是让指定的图层旋转而已。可以指定圆心的位置、旋转的方向、旋转的速度，除此之外就没什么可以修改的了。只是有一点请记住，旋转的物体一定要比画面窗口 (800x600 或 640x480) 大，如果在旋转的时候才发现图案缺一块就难看了。

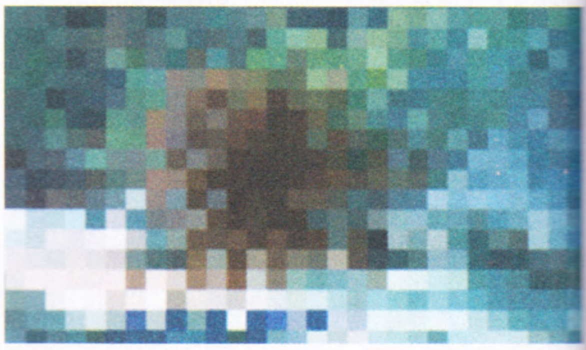


（在吉里吉里 2/KAG3 中该效果的代码是 rotatezoom)

5. 特效

除了最基本的画面显示和演出之外，各引擎还都准备了一些 Galgame 中常见的效果，供我们选用。下面就选几个最经典的效果来看看吧。

（1）马赛克化



该功能可以使画面全部马赛克化，但是很遗憾的是无法指定马赛克化的范围（谁想歪了谁去面壁～）。可以设定马赛克化的速度以及马赛克的大小，在转换场景的时候可以用到此效果。

（在吉里吉里 2/KAG3 中该效果的代码是 mosaic）

（2）回忆色调效果



该功能可以使整个画面色调全部改变。一般是让画面变为棕黄色调来表示回忆场面，也可以通过对色调数值的调整作出画面反色或黑白效果。

（在吉里吉里 2/KAG3 中该效果的代码是 grayscale）

（3）地震效果



虽然名为地震效果，但是现在的 Galgame 中越来越多地将此效果应用于暴力女主角痛扁男主角的情节上。可以通过调整 X 轴振幅和 Y 轴振幅来改变震动的方向和范围。

（在吉里吉里 2/KAG3 中该效果的代码是 quake）





（4）下雨下雪





一般 Galgame 中经常出现的两种天气，也可以直接利用引擎进行演出。可以通过改变雨 / 雪的图像文件来改变雨 / 雪的样子，也可以通过调整数值来改变雨 / 雪的密集程度。如果有需要，也可以改变图像的运动轨迹来达成不同的效果，比如颠倒雪的飘落方向，改成萤火虫飞舞的效果。

说了这么多功能，其实已经大致包括了商业 Galgame 中所用到的大部分效果。引擎的功能本身并不深奥，要做出丰富绚丽的演出，需要的还是创意功夫。其实引擎说到底只是个工具，无论选用什么引擎，决定最后作品效果的都是创意。

到这里，有头有脸的引擎基本上就这么多了。如果你已经看中了一款，大可以现在就下手尝试着做一款属于自己的游戏，也许下一个 Type-moon 或者 07th expantion 正要在此文的读者之中产生。那么，诸君健斗！▲

DVD ROM ATTENTION 收录在光盘中 请对照参看 CHECK & PLAY!



文 / jedi（EVA 研究站）、壳中大

『Evangelion 新剧场版 · 破』上映之前的分析与猜想

随着 6 月 27 日的临近，可以说是 2009 年最令人期待的剧场版动画『ヱヴァンゲリヲン新劇場版：破』(『Evangelion 新剧场版·破』，以下简称『破』) 即将在日本上映，目前附赠三位主角 Q 版首办的剧场版的预售票也已经发售，幸福的 11 区人民已经做好了准备，就等着到时坐在电影院里享受大屏幕和影院音响了，而且身边都同样是狂热的同好们……不必怀疑，这样的气氛下看『EVA』，绝对和宅在家里一个人用电脑看完全不同。但悲剧的是，出于我天朝的国情，国内大多数 EVA 迷估计只能等明年『破』的 DVD（或是蓝光）发售之后才能欣赏或是跑香港去看了，到时该透的也都透光了，也就看个热闹吧……

一般而言，只要是在观看之前的剧透，都可以算是“透”。目前在日本尚未上映的情况下，笔者不妨在此结合各种情报，预先了解以及猜测一下这部巨作的剧情细节，相信也能解一解将来被人剧透的郁闷。不过和『序』在上映之前制片人大月俊伦和总监督庵野秀明到处在媒体上做访谈预热不同，这次的『破』居然至今都没见这两位大神出来说些什么，官网和 Kara 工作室的主页上情报也都是少得可怜，除了周边广告就是柏青哥宣传。此外，笔者曾威逼利诱参与该作部分制作工作的神猫同学爆一些料，谁知此人吃下糖衣将炮弹打回，口口声声说什么“Gainax 那边下了封口令”，愣是一个字都不说。不过，他也说到貌似『破』的原画（或其他）最近有一些要返工，可能会影响进度——内幕八卦就只限于此了，看来大月和庵野尝到了『序』的甜头后，这次要玩一把“神秘”了。

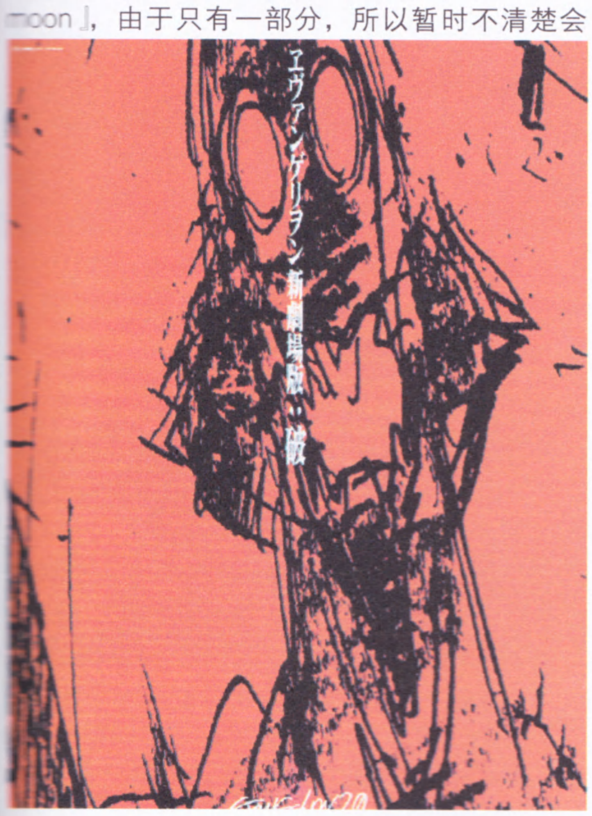
所幸，和所有擅于进行前期宣传的电影一样，『破』在大半年的时间内陆续公布了数张海报和前后两个预告片，发布了一份名为“EVA Extra”的免费小册子，再加上近期模型和动漫杂志上的设定介绍，本文将以这些资料以及网络传言为基础，试图分析出『破』的一些关键情报。当然，这些分析和猜测都基于主观的因素，如果有异议，欢迎大家到 A 点动漫的『二次元狂热』论坛进行探讨。

前后两部预告片分析

至本文截稿为止，『破』一共放出两部内容基本不同的预告片。一为“特报”，在东京动画节上首播，之后官网上放出在线版本；二为“预告”（又称为“本预告”），在领取预售票的电影院作为宣传片播出，之后被人用手机录了枪版传到网上，好在随后官网上也放出了在线版本。本期『二次元狂热』的附赠 DVD 光盘中将收录这两部预告，欢迎对照阅读。

特报中的情报

名为“特报”的预告片长度为 1 分 34 秒，背景主题歌是宇多田光演唱的『Fly me to the moon』，由于只有一部分，所以暂时不清楚会和她当年的版本有什么不同。按照内容不同，该预告大致可以分为五部分，具体情报如下：

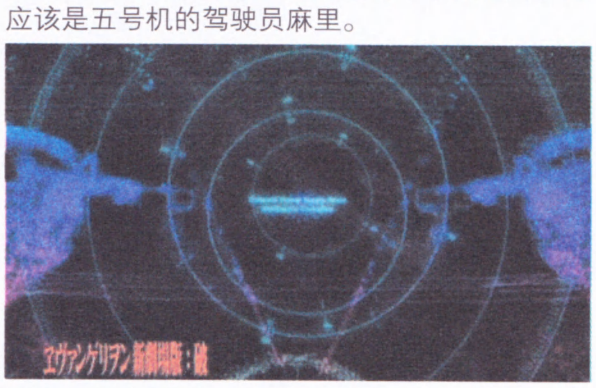


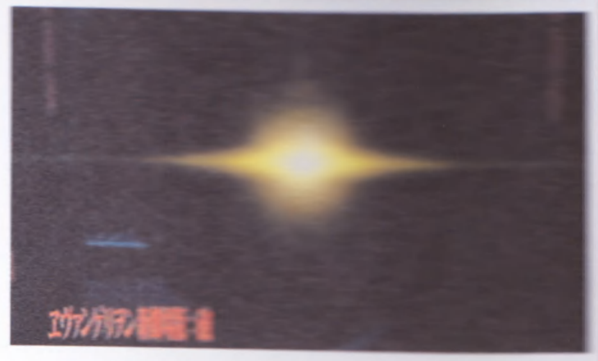
机体篇





开头的前十二秒主要是『破』中的机体。一开始的暴走初号机没有什么可说的，值得关注的是有一位身穿绿色插入服的驾驶员正在操作 EVA，从后面的服装颜色画面可以认定，她应该是五号机的驾驶员麻里。





04 秒应该是头盔瞄准显示器中的画面。可以看到左右两边有两个正在移动的物体，然后中央有准心，这很有可能是三号机所装备的全新独立的新武器“集电装置”正在瞄准的画面。到了 05 秒，应该就是三号机的启动画面了，眼睛一亮，很传统。结合之前的两个镜头，应该正好是“操纵”、“集电”和“启动”……



接下来的画面是零号机高高跃起。网上有人戏称是“刘翔”，也许这个灵感真是来源于此也不一定……



10 秒开始是二号机的画面，除了之前大家都知道的长了角的细节（在 2008 年 12 月号的《Newtype 上》有公布），二号机的左右两边似乎还有类似长剑的武器。而旧剧场版的设定中，二号机的肩部武器是“美工刀”和“射钉机”。



接下来的画面是张开绝对领域的 EVA 初号机，应该是在阻挡使徒 SAHAQUIEL 的坠落。

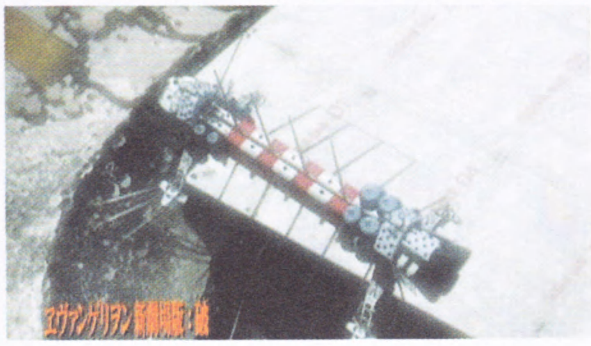
人物篇上

12 秒到 22 秒间是我们熟悉的人物，没有什么值得挖掘的情报。20 秒时是一边听随身听一边入睡的真治，周围都是没收拾的杂物，大概是明日香刚搬来的时候吧。

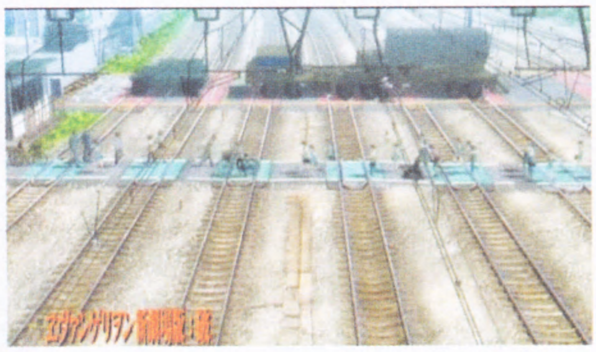
场景篇

22 秒到 41 秒是一些场景，大多是 3DCG 的演示意味不明。

值得注意的是在 31 秒时有一个貌似从太空

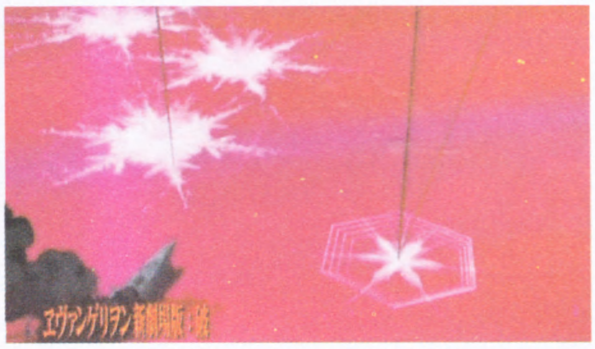


俯视的卫星以及貌似月球表面人工设施的画面。这些人工设施（？）上面有几行“TAGBHA”英文字母后面跟着数字的标志，应该就是海报中的关键字“Tagbha base”，当然，在海报上写的是片假名“**タブハベース**”。



此外，36 秒有一个行人走过电车轨道的画面，据说全部是 3DCG，不仔细看还真认不出来。

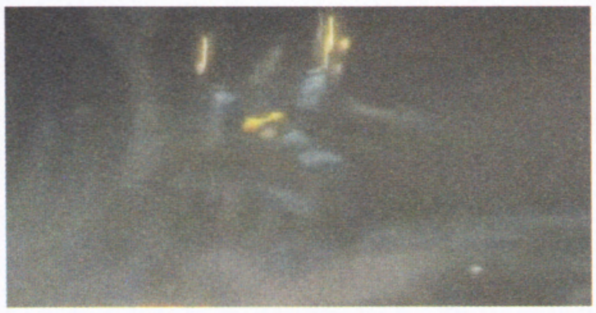
使徒篇



42 秒是本预告片中一个相当关键的画面：在红色海面上步行（？）的使徒，可以看到每走一步，其脚下的六边形绝对领域似乎会让水面瞬间冻结。画面的左边是一艘正在冒着浓烟下沉的国联（？）军舰，对比之下可见使徒之巨大。这是原作中应该没有出现的使徒特性，可能是旧作中的蜘蛛状使徒 MATOLIEL。



接下来是被使徒侵蚀的 EVA3 号机，以及似乎是太空攻击中张开绝对领域防御的使徒，也许是旧作中采用坠落攻击的使徒 SAHAQUIEL。



46 秒的画面相当昏暗，但是从那个特色的“使徒脸”可以看出它的属性，貌似是在一个封闭隧道中快速行进中，然后是坦克向它开火的镜头。从 48 秒的镜头看，似乎正同 5 号机战斗中。



50 秒有一个正在攻击的使徒头部的特写，貌似旧作中的最强使徒 ZEREL。

人物篇下



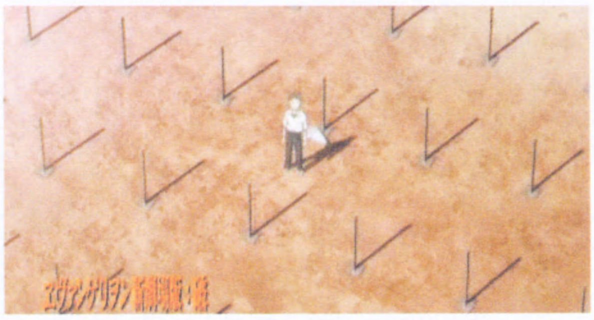
从 54 秒开始是第二段人物画面，最值得关注的是 57 秒貌似很痛苦的身穿绿色插入服的驾驶员，从她头盔处的“EVANGELION-05”来看，应该就是新角色麻里。不过，她为何如此痛苦?



58 秒是在类似水族箱的东西前面的明日香，这个地方后面还会说到。



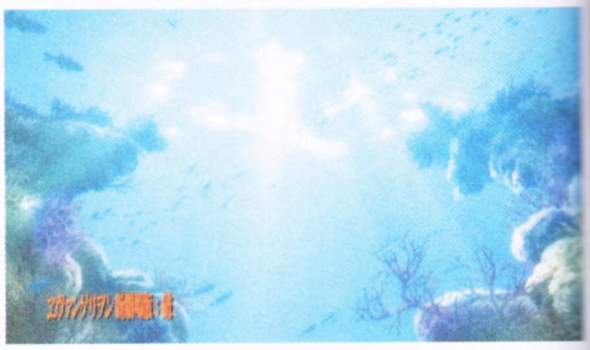
1 分 02 秒就是服务腐女的画面了，女生看到了肯定要尖叫了……



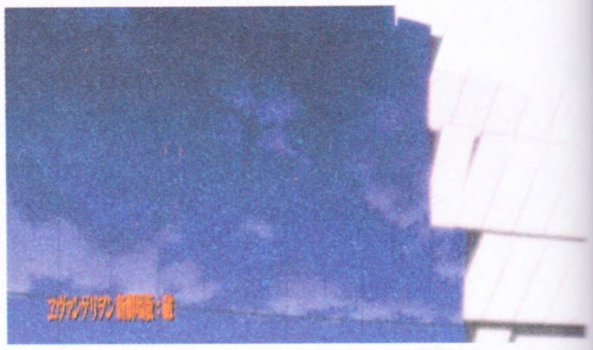
1 分 12 秒是真治给母亲扫墓的画面，墓碑的形状变成了细长型而不是旧作的圆柱型。

预告中的情报

预告中采用的是一首略带悲壮气息的BGM。对比特报，予告中的画面就十分关键了。由于这次的内容比较杂乱，在此提取关键画面加以分析：



14 秒时，画面上展现的是一片蔚蓝的有珊瑚礁的海底景色。值得关注的是，『序』中的海洋全都是有如旧作第三次冲击后的血红色，这里到底是海里还是后面要提到的某机构里呢?



15 秒是一栋大厦的镜面装置，用途不明。



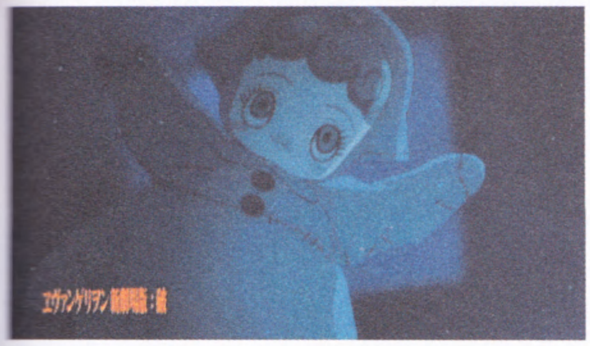
16 秒是投篮的特写，除了铃原东治还能是谁?



17 秒出现了和旧作类似的画面，类似的装着“亚当”（？）的箱子摆在了碇元度的面前。



18 秒时东治拿着一个类似细棒的东西。网上有说法是拿着 Nerv 的 ID 卡，但仔细看下就可以发现铃原的手指是碰在一起的，应该不是卡片。



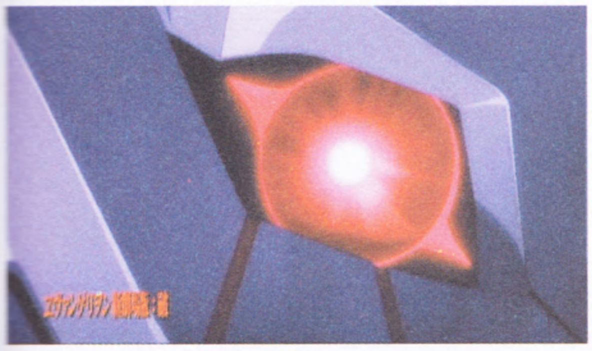
19 秒时是明日香与一个洋娃娃，和旧版有差不同。



20 秒时是横躺的真治，背后是包装箱，明日香搬家时的杂物？这段大概是进行同步训练的场景。



22 秒时出现的是容器中的绫波，和旧版不同的是脖子上多了一个项圈，是在制作 Dummy System 吗？



24 秒时初号机狰狞的眼睛，是开启 Dummy System 时的暴走？





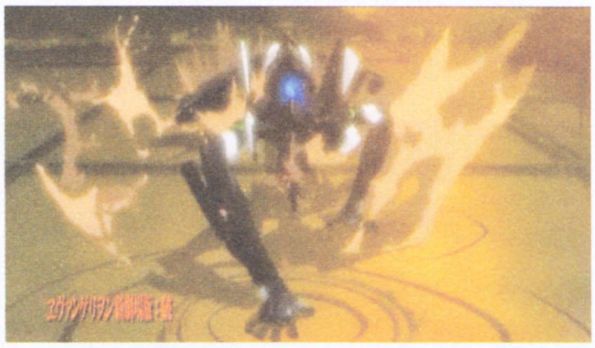
25 秒，被使徒侵蚀的 3 号机攻击初号机的画面。接下来的第 26 秒是火焰中的类似使徒的物体，大概是岩浆中的使徒 SANDALPHON？



27 秒是用长枪攻击的 5 号机，对应特报中的画面，应该是在和那个封闭隧道中的使徒战斗中。



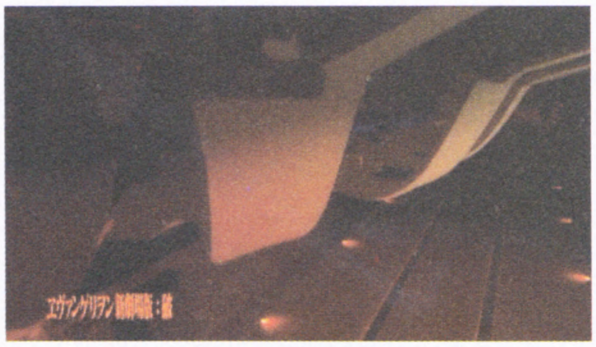
接下来到 28 秒，是一个全新设计的使徒造型，有点像时钟指针的感觉。这难道是新的 MATOLIEL？不再是蜘蛛造型了吗？



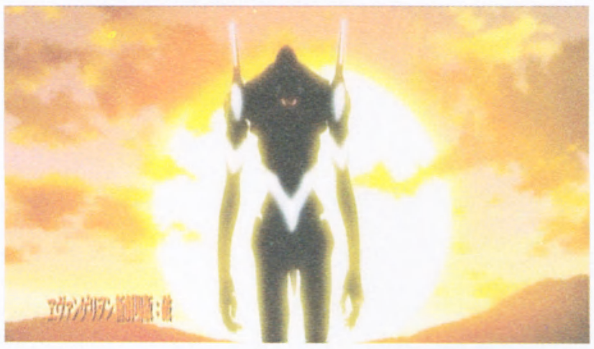
同样是 28 秒中的画面，被侵蚀的三号机如野兽一般趴在地上。值得注意的是，插入栓上是蓝色的发光物体，而不是旧作中类似蛛丝的组织。



29 秒，被 3 号机的残骸砸中的建筑物，初号机开始碎尸了吗？



29 秒开始的下一个画面，似乎是隧道中一个类似脊柱的物体，高速推镜头中。可能还是那个和五号机战斗的使徒。



30 秒，背对夕阳走来的 3 号机，旧作中的经典场面了。



32 秒，3 号机的残骸飞舞。

32 秒开始到 33 秒的二号机翻转而下的动感画面，肩部貌似可以作为机翼？



34 秒，掉落的步枪，大概是二号机的？



35 秒，操纵室中的美里和其他人，貌似作战会议中。是在对付病毒型使徒 IROUL 吗？





36 秒又出现了类似水族箱的场景，这次是真治和绫波在对话。

39 秒，身穿学校制服的真治在身穿插入服的明日香跟前倒下，背景是铁丝网，也许和明日香的初会，在剧场版中改到了机场里而不是航母上？



40 秒的律子回头场面，电脑上是未知的操作系统（好吧考据这个也没什么意义）。



41 秒，瓜田中的加持，围着很没品的粉红毛巾（为啥不是黄色的？）



42 秒，在瓜田（？）里站起的真治。

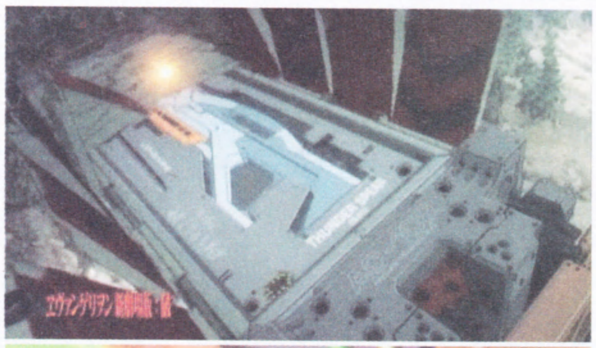


44 秒，回头挂电话的新角色麻里，表情冷漠，傲娇类角色？



46 秒，背后有类似火箭背包和机翼的二号机，模型商狂喜乱舞。

47 秒，二号机踩机关拿到埋在地下的武器，耍酷用。





48 秒，倒地的初号机，其他信息不明。



48 秒，被打飞撞楼然后躲避攻击的二号机，信息不明。



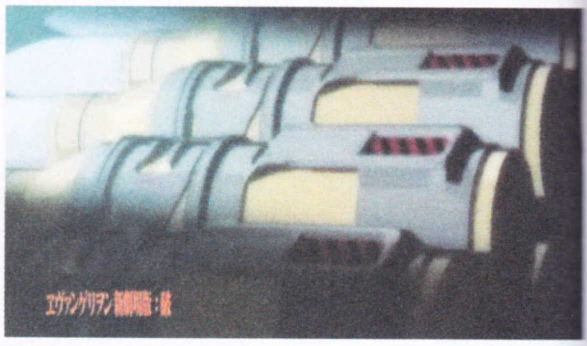
50 秒，空投武器的巨大飞机。



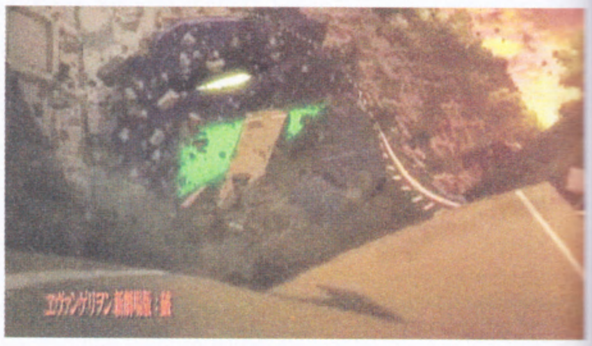
51 秒，从形状上看，像是“魂之座”，是 Dummy System，还是 400% 同步率的分析影像？



52 秒，初号机脚下地面崩坏，大概是打开绝对领域对抗坠落使徒的场景。



53 秒，弹药带，意味不明。



53 秒，初号机倒着撞在山路上，大概是在同 3 号机战斗中。



54 秒，高压电线塔和上空扑天蔽日的自卫队飞机，意味不明。不过这个镜头很有押井守的味道。



56 秒，初号机在满是电线的街道上奔跑，应该是赶去使徒坠落的地点中。



58 秒，充满糟糕气息的镜头，从条纹内裤来看左边应该是明日香。难道他们要做比“唱歌”更过分的事情吗？



59秒，意味不明的绫波与一个男人的对话，关于男人身前的热气有两种说法，一是元度拿着热咖啡之类的，二是唯一的烟鬼加持。但是加持会和绫波说些什么呢?



59秒，泳装明日香的怒喝，旧版中也有的场面。



1分00秒，在凌乱的房间内无助地将手中的手机放下的真治，非常孤寂的画面，是在寻找离开的明日香吗?

1分01秒，爆发中的麻里，她身上貌似插着管子，也许这是暗示她和真治他们不一样吗?





1分02秒，作战中的真治，这两个镜头接在一起，会让人产生两人正在战斗的错觉……或许就是这样也不一定。



1分02秒，元度标准pose。



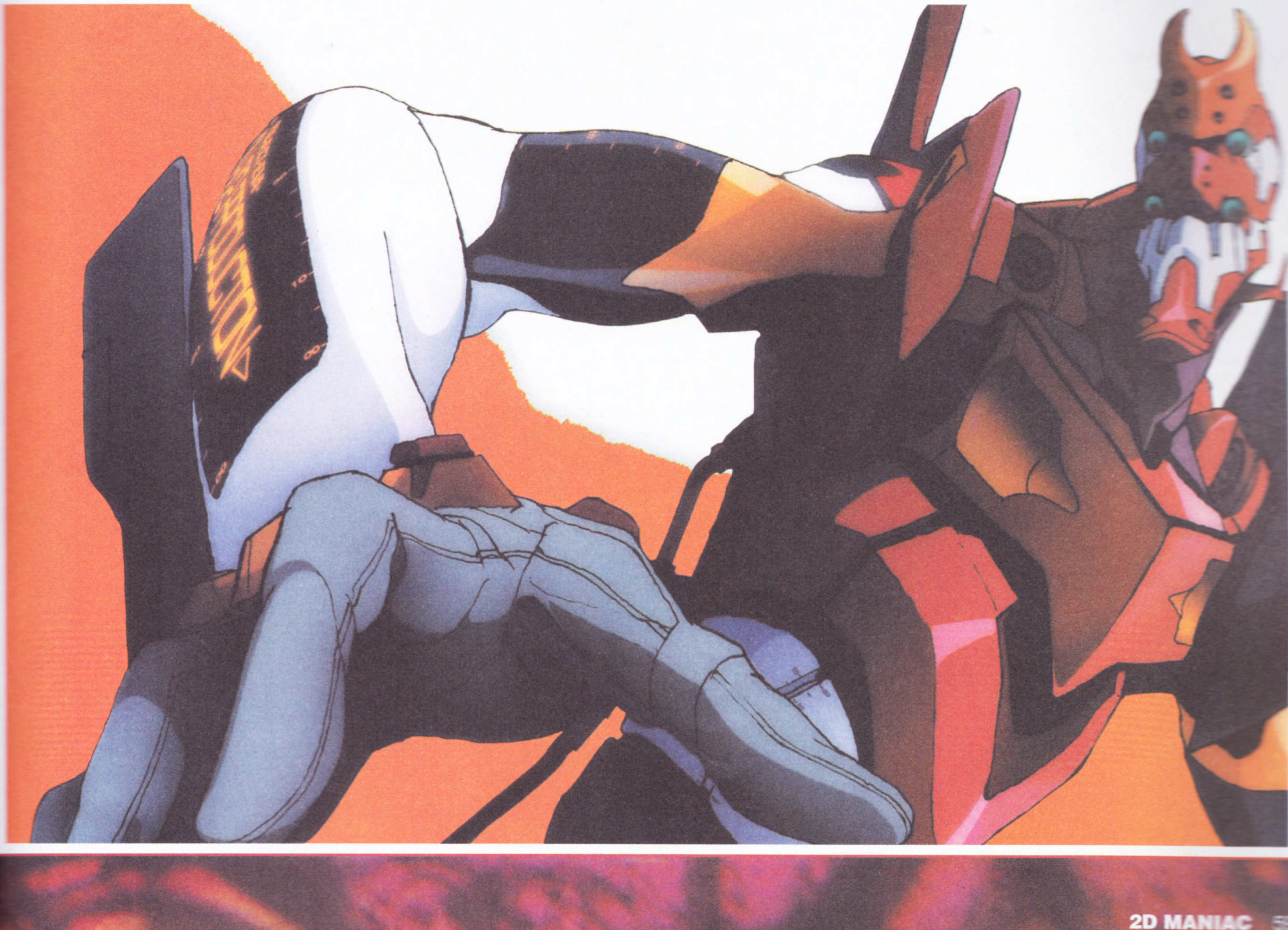
1分03秒，美里和律子的呐喊。红光可能是表示在使用紧急电源，难道是和ROUL作战中。



1分04秒，绫波作战中。意味不明。

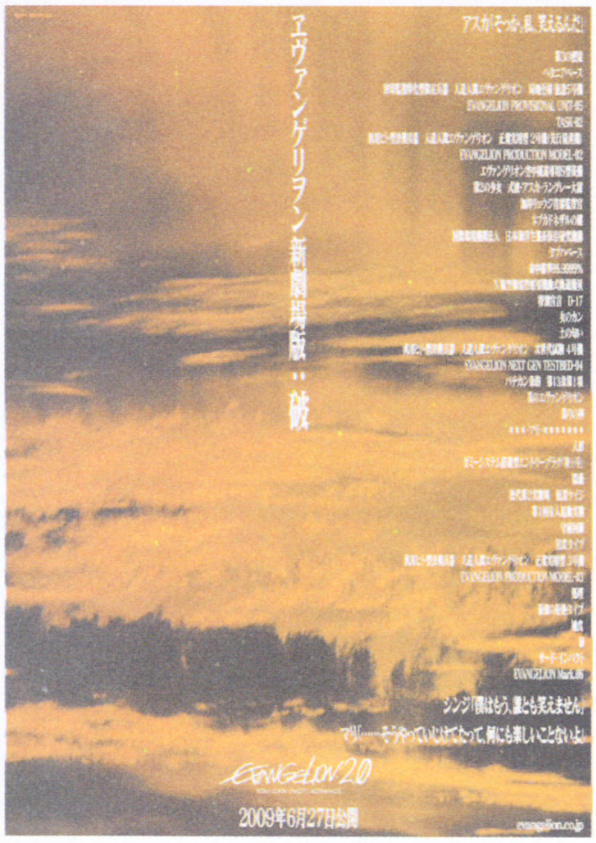


1分06秒，二号机从空中用剑刺下。



新海报中的关键字

在免费发布的《EVA Extra 01》小册子中，我们可以看到一张增加了三个关键字的海报，结合之前的关键字，不妨来分析一下『破』的一些设定。



■第 3 の使徒（第三使徒）：

这里相当值得注意。大家应该还记得，『序』中一开始出现的使徒是“第四使徒”，而不是旧作中的“第三使徒”，也就是说，在新剧场版的『序』中“第三使徒”并没有出现，难道会在『破』中登场？或者说，“第三使徒”在新剧场版会有特殊的意义吗？网上甚至有说法猜测，真治就是第三使徒……

■ベタニアベース（维塔尼亚基地？）：

意味不明，会和月球上的“Tagbha base”有什么关联吗？

■封印監視特化型限定兵器 人造人間エヴァンゲリオン 局地仕様 仮設 5 号機：

长着 4 条腿的 5 号机的全名，“封印监视”代表的意味不明。

■ EVANGELION PROVISIONAL UNIT-05：

英文名，PROVISIONAL 为“暂设”

■ TASK-02：

意味不明，可能和 2 号机有关。

■汎用ヒト型決戦兵器 人造人間エヴァンゲリオン 正規実用型 2 号機（先行量産機）：

2 号机全名。

■ EVANGELION PRODUCITION MODEL-02

2 号机英文名

■エヴァンゲリオン空中挺進専用 S 型装備：

顾名思义，就是预告里那套空中装备（空挺 = 空降），在旧作的游戏版类似的装备叫“F 型”。其实这没啥可考据的了，起这种旧日本军味道浓郁的名字，大概是军事迷的妄想。

■第 2 の少女 式波·アスカ·ラングレー大尉

明日香的全名。“式波”是旧日本海军中和绫波号编队并肩作战的驱逐舰“敷波”（和式波同音），而原本明日香的姓可是 SORYU——航空母舰“苍龙”啊！这降级有点大！此外原本她不是军人，这次变成“大尉”了……

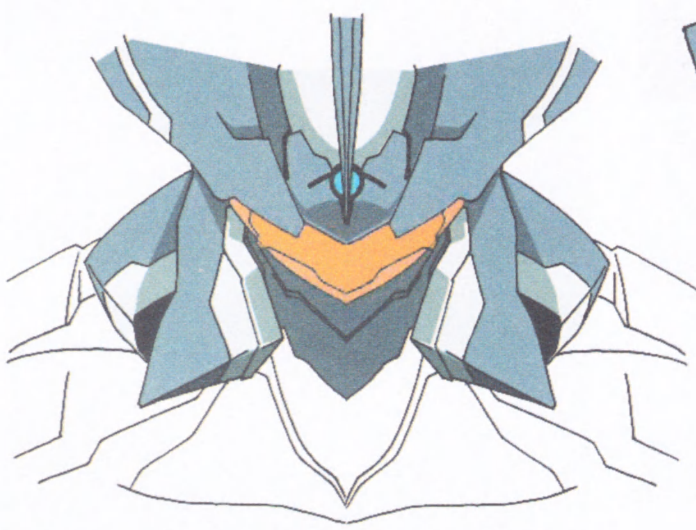
■加持リョウジ首席監察官：

加持的官衔。

■ネブカドネザルの鍵（尼布甲尼撒的钥匙）：

古美索不达米亚文明有四个国王都叫尼布甲尼撒，比较有名的是新巴比伦国王尼布甲尼撒二世，他曾建造空中花园，“巴比伦之囚”也是他弄出来的：征服了犹太人将他们掳至巴比伦囚禁。地球人都知道『EVA』和犹太教神话有千丝万缕的联系，关键是，这“尼布甲尼撒的钥匙”又是啥呢？

■国際環境機関法人 日本海洋生態系保存研究機構



旧作中没有的机构，很可能和新剧场版中的红色海洋，以及『破』的予告开头的蓝色海底有关。此外特报和予告中，真治、明日香和绫波都有在巨大水族箱前对话的镜头，或许就是在这个机构里也不一定。联系到《二次元狂热》第一期中对新剧场版的猜想，大概这个机构还有可能是新剧场版和旧剧场版的前后关联的关键设定……

赤い水（红水）

注意，这是之前的旧海报所没有的关键字，在《EVA Extra 01》的新版海报中出现。同样，和上面的关键字有关。

■タブハベース（Tagbha base）

在特报中，“Tagbha”出现在月面人工建筑的屋顶上。Tagbha 是真实存在于以色列的一个绿洲古镇，在阿拉伯语中意为“7 眼泉”，物产丰饶。和作品具体的联系有待考据党挖掘。

■命中確率 99.9999%：

可能是和使徒 SAHAQUIEL 有关，它在旧作中对 nerv 本部最后一击的命中率。

■ N2 航空爆雷投射用機動式軌道衛星

可能是和特报中的太空攻击画面有关，目标应该是 SAHAQUIEL。

■特別宣言 D-17

可能和 SAHAQUIEL 有关。

■女のカン（女人的直觉）：

旧作中对抗SAHAQUIEL时美里的名台词。

■土の匂い（泥土的味道）

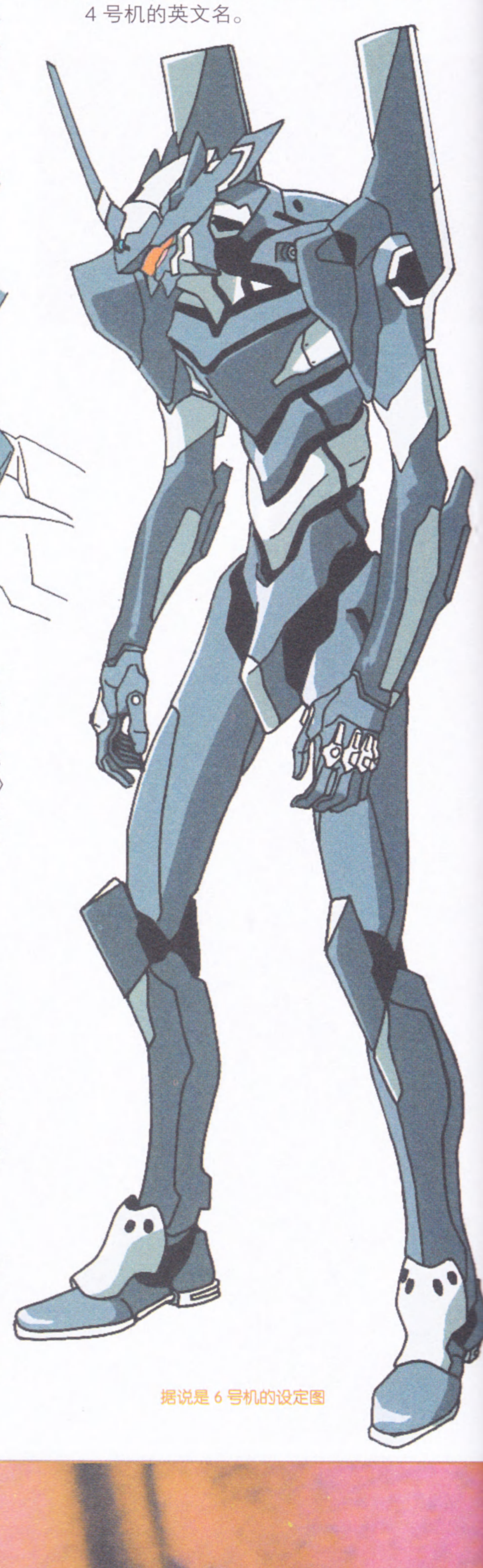
意味不明。

■汎用ヒト型決戦兵器 人造人間エヴァンゲリオン次世代試験 4 号機：

4 号机，在美国支部的 S2 机关搭载试验中被毁。

■ EVANGELION NEXT GEN TESTBED-04

4 号机的英文名。



据说是 6 号机的设定图



消减

注意，这也是新海报中增加的关键字。意味不明。

■バチカン条約 第 13 条第 1 項（梵蒂冈条约第 13 条第 1 项）

意味不明。

■真のエヴァンゲリオン（真正的 Evangelion）:

大概是旧作中得到 S2 机关的 EVA？意味不明

■偽りの神（虚伪的神）:

可能和上一条“真正的 EVA”对应，意味不明。旧作中有用来指妄图用 EVA 来对抗命运的人类。

真希波・マリ・イラストリアス

注意，旧海报中只有中间的“麻里”，新海报中增加了“真希波”和“**イラストリアス**”。其中，作为姓的“**イラストリアス** ”按照 EVA 中人名与二战军舰的联系，应该是来自英国皇家海军的 HMS Illustrious（光辉，也有翻成“卓越”）号航空母舰；而第一个名“真希波”，念まきなみ，来自旧日本海军驱逐舰“卷波”。关于她的猜想，后文会另作说明。

■人形（人偶）

可能和绫波以及 Dummy System 有关。

■ダミーシステム搭載型エントリープラグ「特 1 号」（Dummy System 搭载型插入栓“特 1 号”）:

“特 1 号”意味不明，可能和今后的 Dummy System 量产机有关。

■隠蔽

意味不明。

■松代第 2 実験場 仮設ケイジ（松代第二试验场，临时 Cage）

这里是东治的 3 号机试验场，后面的事情大家都知道了。

■第 1 回有人起動実験

3 号机试验相关。

■守秘回線

意味不明。

■浸食タイプ（侵蚀 Type）

侵蚀 3 号机的使徒类型。

■汎用ヒト型決戦兵器 人造人間エヴァンゲリオン正規実用型 3 号機

3 号机的全称。

■ EVANGELION PRODUCTION MODEL-03

3 号机英文名

■処理

可解释的意思太多了，没法说。

■最強の拒絶タイプ（最强的拒绝 Type）

意味不明，可能是说初号机。

■捕食

大概是说初号机吃使徒获得 S2 机关？

■扉

旧作设定中有“卡夫之门”（灵魂回归之门，见『动画基地·EVA 增刊 2』）。这里的意味不明。

■サード・インパクト（第三次冲击）

地球人都知道了……

■ EVANGELION Mark.06

EVA6 号机，英文名和之前有些不同，大概是说渚熏的那台从月球来的 6 号机。

纸媒体中的信息

《EVA Extra》是庵野和大月的 kara 工作室制作发行的免费小册子，在『破』的上映电影院和各动漫店免费发放，应该说是目前新剧场版最丰富的资料来源。在 4 月 18 日发放的第一期上，就公布了麻里的声优将由坂本真绫担当的爆炸性消息，这也让之前大家猜测谈论的新角色由松隆子配音的消息成为传言。无论怎样，坂本真绫至少是 ACG 界的人，而且实力相当强，这也倒合情合理。

此外，《EVA Extra》上还公布了一些剧照和新海报，第二期于 5 月 16 日推出，封面是神秘水槽中的绫波。

在模型杂志《Hobby Japan》和动漫资讯志《Newtype》上，『破』陆续公布了一大批相关的机械设定和人物设定，除了一堆用来吸引模型玩家的新设定，最令人惊讶的就是 5 号机了。如果说原本的 EVA 至少还是人型，这次的 5 号机就已经变成怪物了……



《Newtype》上的角色与机体设定图

关于新角色和新机体

经过前面的一些情报收集，估计很多人也看晕了。其实对于很多 EVA 迷来说，这次的新角色和新机体估计会成为最关注的要素，在此结合相关情报分析一下这位神秘的“真希波・麻里・Illustrious”。

首先从她的外形上，可以看出麻里的性格大概会是冷傲类，头发是有点复古的双马尾，和洞木光有些类似。当然镜娘的属性肯定会萌倒不少人，但一般而言，这种性格的角色有很大的机会要在大结局前领便当。

在设定上，麻里给笔者的感觉很像『钢铁的女友』中的雾岛真名：很神秘，背景复杂，很可能不是正式挑选的 EVA 驾驶员而是后天通过某种强化方式实现：比如予告中她在驾驶舱中身后有类似管子的道具；经常会有很痛苦的神情出现等等。在生活方面，她也很可能像雾岛真名那样，和明日香争风吃醋（？），但这是否她的本意就不清楚了。从她身穿和其他人不同的制服来看，也有可能会有更复杂的身份。当然，最引人遐想的就是『序』的予告中，她眺望貌似旧作第三次补完后的光之十字架的场景，也许她会是人类补完计划的关键人物也不一定。

再从她的名字来分析。“真希波・麻里・Illustrious”在前面对海报的关键字解析时已经说过，“真希波”来自旧日本海军驱逐舰，有趣


麻里的声优坂本真绫，期待她的表现！



预售票中的麻里


预售票中的麻里



《钢铁的女友》中的四足机体，由军方秘密制造，这次的新机体也许也会类似的制造背景。

虽是，“绫波”和“式波”在历史上曾编队作战，但“真希波”（“卷波”）并没有和它们编队过（历史上，卷波号驱逐舰在1943年的所罗门群岛附近的圣乔治角海战中被美军驱逐舰击沉），这或许暗示着她和绫波以及明日香的貌合神离，甚至阵营不同——她的姓“Illustrious”前面说过是英国二战时的航空母舰光辉号。在历史上，光辉号在1945年加入英国太平洋舰队编入第57特混舰队参加了进攻日本的作战，冲绳战役期间遭到神风自杀飞机攻击而受伤，也算是日本海军的敌人。而且，来自旧作的角色明日香被从航空母舰降级到了驱逐舰（她的姓“兰利”虽然也是二战中的航母，但不过是轻型的水上飞机母舰，和光辉号这种舰队航母根本不在一个级别上），而新角色却直接有了航空母舰之名，联想到《二次元狂热》第一期的猜想文中有关明日香将因重伤提前离场的传言，难道身份亦敌亦友的麻里将会取代她成为第二女主角？

此外，从她的机体“五号机”的如此特别也能看出麻里的特别。前文已经提到，麻里在设定上和雾岛真名给人的感觉很相似；无独有偶，雾岛真名所驾驶的机体，也是和这次『破』的5号机一样是四条腿的怪物，其中有什么联系，或者说两台机体的制作背景有什么相似之处，就不得而知了。从设定上，五号机的武器也是大家最感兴趣的话题，其两肩高高隆起的装置被猜测是某种“集电装置”，联系到特报开头的画面，或许会有不错的效果；至于那杆巨大的长枪，或者说是骑士枪就更明显了，大概会和机体的建造背景以及驾驶员麻里的国籍有关？整台机体从侧面看，倒很像一个骑着马冲锋的英国重装骑士。

说到这里，再提一些有可能和设定无关，也可能有关的考据（因为目前没有可靠的访谈为依据，就当瞎猜吧）：大家都知道日本对德国有着特殊的感情，旧日本的陆军师从普鲁士军队，二战中的同盟关系自不必说；到了现代，日本的德国迷也不少。比如庵野就在『EVA』中塑造了一个德日混血女主角明日香，她在剧中也时常拽几句德语。但日本特别是旧日本军和英国，其实也有着很暧昧的关系：20世纪初出于国家的利益关系，日本和英国在军事方面曾经有过一段非常甜蜜的“蜜月期”，大批日本海军军官留学英国，学成归国后将英国海军的传统也带到了旧日本海军中，比如那些严格的英式海军礼仪，英式海军伙食，甚至连军舰沉没时舰长必须把自己绑舰桥上共存亡的英国海军传统也学了过来……所以，考虑到庵野等人又是铁杆军事迷（从人名到机体名就可以看出来了），这次麻里的新角色或许会有更有趣的体现吧，不知坂本真绫小姐英语发音如何？

最后关于剧情的猜想

值得称道的是，『破』中新绘制的画面将占到绝大多数，不再像『序』那样偷懒了。从预告中，大家应该可以知道『破』大概都会有哪些旧作中的剧情了，至于『序』的预告中说的“破灭”到底是什么，还有待考察。所以值得期待大概就是新角色和新机体的表现了吧。其实对于新剧场版来说，剧情细节甚至考据的细节可能都不再重要，因为整个片子的主题都已经改了。当年别扭的报复社会的怨念已经成为笑谈，如今的新剧场版，就当成一部热血的少年成长剧来欣赏就可以了——当然，为了吸引票房，大概真治和渚熏的“基情”也会是看点之一？▲



无人喝彩？

文 / MAGICWING、北く、Ultima（GGM）



少数派之魂minori

We always keep minority spirit——“我们始终保持少数派的精神”。

ATTENTION
DVD ROM
收录在光盘中
请对照参看
CHECK & PLAY!

这是 minori 官网公司介绍页上的第一句话。在以产品销量多少决定前途成败的业界，居然有公司以“少数派”自居、以寻求“少数”用户的共鸣为努力目标，这一切初看叫人肃然起敬，但仔细想想又觉得很别扭且自相矛盾。minori 拥护者说他们是孤独的吟游诗人，反对者则说他们其实就是善于炒作的投机者；事实上，不温不火的 minori 无论是知名度与关注度都绝不是业界一线，Fans 数量就更不用说了，但关于其是非功过的激烈争论却一直是热闹非常：是孤高的天使，还是狡猾的恶魔？如今就让我们走近这家还尚不为人熟悉的“少数派”吧——



m 理工科硕士的成长之路

说起 minori 就不能提到酒井伸和，这个男人不仅是公司的现任社长和创始人，且在许多时候被直接与 minori 划上等号，甚至关于他的话题有时要远多于公司本身。又与其他公司不同的是，作为公司的核心人物酒井却并不是活跃于一线从事游戏开发的制作人。但这丝毫不影响他作为当家人对公司施加绝对的影响。

酒井伸和，一般称呼为 nbkz，这是他姓名四个头假名的英文缩写，最早是他在网络上的自称，后来逐渐被熟悉他的玩家们拿来当成绰号。他出生于 1971 年 7 月，北海道室兰工业大学应用化学专业硕士学位，专攻方向是化学装置。不过他似乎不是一个热爱本行的人，这从他研究生时代的个人经历可以看出一二。

在 1996 年日本互联网方兴未艾之时，应用化学研究生酒井伸和同学热衷于普及互联网技术知识，他参与编写了不少相关方面的书籍，如《HTML&CGI 入门》《Yahoo!InternetGUIDE》和《MacLIFE》等，也算小有名气（多年以后仍有人记起还给他戴上一顶“互联网文化普及有力推广者”的高帽子）。但酒井的热情并不局限于此，作为一个兴趣广泛精力旺盛的大学生，他还参加和创立了各种各样五花八门的团体：



早稻田外食研究会、冈本麻见萌え萌え团、保龄球球技俱乐部……

在上述团体里值得一提的是前两个，早稻田外食研究会是由酒井与他在早稻田大学念书的朋友创立的“以饭店餐饮业及一切感兴趣的事物为对象展开深度研究”的同人团体，而且定期会将“研究成果”集结成册在 ComicMarket 上发售。该团体最初参加的是 1994 年夏的 C46，其中酒井负责的同人本基本都是互联网与 ACG 方面的内容，比较有代表性的就是《互联网黄页》和《PLAYSTATION 的秘密》。大约也就是从这时候开始，酒井正式进入了 OTAKU 这个领域。接着在 1997 年的夏天，酒井又独自发起成立了“冈本麻见萌え萌え团”——一个支持声优冈本麻见的 FANS 应援团（说到冈本麻见小姐，她的代表作就是《AIR》里的雾岛佳乃，但对于老资格的美少女游戏玩家来说还是《伤感涂鸦 / Sentimental Graffiti》的横滨女孩星野明日香更加亲切和熟悉）。



如果事情只到此为止，最多不过就是个狂热的 Fans 的合理之举，但若从后来的发展看就比较有意思了：一年之后，酒井伸和完婚，新娘则是《伤感涂鸦》女主角安达妙子的 CV 冈田纯子——这组建应援团还真是醉翁之意不在酒！而且娶个 Galgame 声优当老婆，这是多少单身宅男的梦想啊……人生赢家酒井的幸福生活多少年后依然被宅们津津乐道，只不过羡慕中透出的是阵阵酸味；而冈田纯子小姐此后则作为夫君的贤内助，成了 minori 的御用声优。当然，这都是后话了。

在爱情上顺利的酒井在事业方面也有不错的发展，2000 年左右他先在软银（SOFTBANK）下属杂志社担任娱乐方面的编辑，后又去了当时的动漫情报网站 Mangazoo 的同人部任职。这家网站由伊藤忠商事、BANDAI、NAS 等九家公司联合出资成立，以向全世界推广日本动漫为经营理念，号称全日本最大的综合动漫情报门户网站。正是从这里开始，酒井积累起了自己最初的 OTAKU 文化背景和人脉关系。

2000 年 Mangazoo 被属同一系统的 ComixWave 合并。后者由伊藤忠商事与 NEC 牵头共计 13 家公司出资建立，注册资本一亿日元。是一家业务覆盖 ACG 相关企划、研发、销售、出版等几乎所有方面的综合型上市公司，其内部分成三个部门负责不同方向的经营。娱乐事业部主要负责街机和帕青哥；产品事业部经营动画相关且拥有一批签约制作人（编者注：新海诚的动画就是由该部门投资制作，2007 年部长川口典孝以管理层收购的方式将团队独立出来组建了公司“Comix Wave Films”，新海诚的新电影『秒速五厘米』就由新公司制作发行）；而软件事业部就是我们熟悉的 minori，部长正是酒井伸和。

m 酒井与新海，不得不说的故事

minori 的制作体制在业界属于比较少见的那种人员流动频率比较高的类型：迄今为止五部作品的主力原画都不一样，脚本创作阵容前后也有三拨人马。在这些进进出出的人里从来不乏熟悉的面孔：原画有《GUNSLINGER GIRL》的原作者相田裕和人气画师七尾奈留；脚本方面则有与大枪苇人合作了《白詰草話》的古我望，以及写出过名作《水夏》和《D.C.》的御影；在音乐上也有像天门这样不拘一格的逸才。不过要是说起名头最响、号召力最强、同时也最不可思议的，那必然就是著名动画制作人——新海诚了。

迄今为止，minori 出品的五部游戏里有四部是新海诚担当开场动画制作；更为关键的是自 2001 年从 FALCOM 离职后，新海只为 minori 一家公司制作游戏 OP，换句话说就是所谓的“独占”。因此其带来的关注度、话题性乃至票房号召力都相当可观。新海诚的金字招牌让其他厂商艳羡不已，江湖有传闻说当年山本和枝大妈曾有意邀请新海合作但被婉拒，之后新海诚在私下表示“对エロ GAME 没兴趣”——这个表态和他实际的行为对比起来让人真有些看不懂，还是说这其中另有基情呢？

原来早在上世纪末，当时身为 Mangazoo 同人部主管的酒井伸和就与还在 FALCOM 供职的新海诚和天门熟识，在那个时候酒井就已经是新海的 Fans 了。到了 2000 年，新海准备发表在工作之余完成的同人动画作品《她和她的猫》，然而尚未成名的他在工作与个人制作间疲于奔命很是辛苦——动画完成后他准备在同人展上发售，而贩卖用的光盘则都是天门来帮忙亲手压制的！即便如此他能做的事情还是很有限，于是看在眼里的酒井就问新海，是否需要通过他所在的公司 ComixWave 来发售《她和她的猫》。以这个提议为契机，当《星之声》的制作因为本职工作而停滞不前时，新海诚终于在 2001 年与老东家分道扬镳，随即在酒井的铺路下，成为 ComixWave 的签约动画制作者。次年《星之声》横空出世，新海一炮走红直到现在；也是在这一年，天门也离开了 FALCOM 加入了 minori。

就这样，两个闷骚的小资文艺青年酒井伸和跟新海诚终于凑到了一块儿：于公，一个是本社的签约制作人一个是软件部部长，于私，俩人则是臭味相投的基友。就此两人展开了长久的基情四射的深度合作，这其中的代表作就是《Wind》的开场过场动画。在创作上由于制作时间与《星之声》重合，据新海诚说是“带着制作《星之声》外传的心情”来做的。虽然从成品来看这个心情实在很无厘头，但酒井倒是百分百信任自己的基友，他把游戏资料和先期完成的主题歌交给新海的同时还爽快地表示“你怎么高兴怎么来”。 于是在不到两分钟的开场动画里新海做了各种各样的尝试：首次采用 16：9 的宽银幕画面、画面节奏配合歌曲的节奏以及多人分担作业等。在对游戏内容的把握上，新海与酒井也心有灵犀，后来酒井接受采访时表示：作为游戏监督他所在意的游戏里的一切要素都在动画里有所表现，这令他非常惊喜。

《Wind》的动画随着游戏预告公布后顿时一鸣惊人，立刻在玩家中引起了极大反响。无数人看过之后在网络上高呼“神作”，于是 minori 的第二作立刻变成众人期待的话题。最终《Wind》的销量进入当年前 15 名，对于成立两年的新进公司而言，这是一个非常不错的成绩了。重要







的是以后几乎每次公布新作，新海会有怎样的表现都是热点话题之一。

尽管新海的动画成为了 minori 游戏的重要组成部分，但终归不是决定因素。打着少数派的旗帜却又渴望获得更多的关注，minori 的路究竟该怎么走？这还得看酒井伸和的。

m 生命不息，折腾不止

作为 minori 当家人的酒井伸和是一个十足的"制片人"。在所有的作品里，他基本都是担当诸如监督、原作、企划之类的职位，偶尔也会负责演出或是填一填歌词。但更多的时候，酒井更擅长产品的商业运作，比如宣传促销，他总是能给 minori 带来足够多的关注与话题。在游戏发售前搞各种宣传造势活动是酒井流商业运作的特点之一，酒井特别重视全国各地方的市场。以《Wind》为例，公布初期公司社员就已经开始对本地的店铺进行业务拜访，随后就是以店铺为据点的现场脱口秀和宣传资料的发放。而且这些活动决不限于一处，minori 从札幌到福冈酒井跑了大小 11 处地方展开"全国行脚"。这些活动都受到了玩家、尤其是东京以外地区玩家的欢迎，为公司的形象与产品包装都起到了积极影响，也成了 minori 以后比较固定的特色商业模式。

可在商业上的积极敏感并不都是好事，酒井在这方面的"好折腾"也是出了名的。最有名的事有两件，其一是针对二手转卖行为。酒井对转卖行为一直异常反感，所以从 minori 成立开始就坚决反对各种转卖行为。在 2002 年冬天的某次限定活动上，minori 的一款茶杯卖得不错，结果活动结束后很快就有个转卖厨在 Yahoo 上高价兜售，酒井发现后立刻就火了。当时在活动上有叫买东西的玩家填写过个人资料，一对照出售物品的编号就知道是谁干的，于是在 minori 的主页面上出现了"卖出去的话你知道会有什么后果吧？"（卖出去就公布你的个人资料）这样一句话。这事立刻引起轩然大波与激烈争论，2ch 上为此至少吵了整整两个讨论串。虽然事情最终以转卖者撤消交易道歉，minori 承认行为错误、并向公众致歉而收场，但被形容为"黑社会作为"的 minori 在公司形象上也付出了惨重的代价。平心而论，转卖厨虽可恶，但以他人隐私相威胁，于法于情都说不过去，酒井在这件事上得不偿失。

其二是在对待盗版上，这是一个令众多厂商头疼的老问题了，酒井更有着非同一般的执着。2004 年夏发售《春天的足音》时，游戏使用了当时少有的 D9 格式 DVD。公司对外宣称使用大容量是因为 OP 动画共有三个画质版本，以满足不同条件玩家的需要——其实完全是虚张声势，三个版本除了解码不同导致体积大小有别外，画质都是一样的，说到底，大容量的用意是防止游戏被非法拷贝。到了《ef》上部发卖前夕，Share 上出现了一个超级假档。这个假档从体积到文件再到程序伪装得是天衣无缝，你甚至可以把它安装运行起来，但"游戏"内容只到之前 Demo 提供的部分为止，这对于靠 P2P 获取资源的玩家来说无疑是个恶劣的玩笑。有谁能搞出如此牛 X 的假档？直到有人发现假档与真档的填充文件完全一样，谜底才算揭晓，除了有才的酒井社长，还有谁会这么蛋疼呢？

有趣的是，酒井身上总伴随着矛盾的两面。他总是喜欢跟自己不爽的事情对着干，成天折腾来折腾去在玩家里的口碑更是毁誉参半。一方面他在玩家中不受欢迎，但在圈子里酒井却

交友甚广——典型的例子就是minori负责了FATE中的部分背景绘制工作。一方面是酒井张扬外向甚至带有攻击性的性格，宣传促销活动中他常常夸大其词；另一方面是minori的作品里那种贯穿如一的深深的内敛感，在画面演出上近乎偏执的追求……

"少数派"之于minori真是一个扭曲又分裂的理念，一边渴望着被关注一边又要拒绝。在07年ComixWave解散minori独立成为真正的会社之后，酒井带着minori会走向何方实在难讲。

minori的风格

比起社长酒井伸和张扬的性格以及常变常新的制作队伍，minori出品游戏的风格却是意外地内敛和稳定。在《ef》问世之前，其销量与知名度倒也算符合少数派的自称——但游戏的风格是否像他们官方自我介绍说得那样"为少数人引起共鸣"则是见仁见智了。

关于minori作品的特点大体可以归纳为两个关键词："寂寞"与"人性"。前者是minori几乎每部作品里都少不了的要素，无论题材如何变换，但其中"寂寞"的调调总是在玩家耳边萦绕——从《Wind》里独守千年轮回而不能迈出风音市一步的月代彩、到《春天的足音》提出"成长只能一人独自完成"、再到《ANGEL TYPE》里走在边缘无人理解的青春、直到最近《ef》中的主角们通过与他人的联系不断完善着自我——少数派的孤独感越来越清晰也越来越无力，只有开始面向更多人的《ef》才有一个相对理想的结局。

当物质文明极大地丰富着现代人的生活、缩短着物理距离之时，心灵间的沟壑却空前地被拉大，随之而来的就是孤独与寂寞。从这点上看，minori的创作思路与新海诚的动画倒是有着异曲同工之妙。

至于后者"人性"，具体可解释为"人性的光辉面"或"人性的底线"。minori的故事首先以表现人性美好为第一特征，以《Wind》中理想化的人际关系为代表：无论是朋友之间还是亲子之间的信任与交流都是真诚与顺畅的，而故事里最后矛盾的解决亦是基于此——破除城市千年的契约，将彩从千年孤独中救出的还是朋友们无私的友情，而这份友情的背后又是故事中角色们所表现的种种品质：牺牲、宽恕、坚忍、勇气……代入其中则会让人深感人性的美好。

"人性的底线"还可看作是minori创作的底线：人性里必定要有光明。《ef》中尽管优子受尽凌辱与磨难，但终究在火村的阻拦下收回了复仇的匕首；被无数玩家恨不能啖其肉寝其皮的雨宫明良，最终执拗于过去的自焚虽不能算是对所犯罪的醒悟，但却能在最后放开优子的手，这岂不是一种对现实的理性接受？他百般摧残优子的身体却不曾破坏少女的脸，除了故事给出的解释，是否也是于罪恶滔天中垂下一根救赎的蛛丝呢？——"如果真的要狂气，优子为什么不一手甩开火村并往雨宫身上扎几刀？""如果真要黑化，雨宫何不干脆自杀在优子刀下，然后用怨恨的语言继续诅咒这对情侣直到永远？"——一切皆因尚还有一丝人性存在。

八年五作，本着"少数派之魂"的minori在多数时候还是默默无闻的，就像一个有才华但非才华横溢，性格多少还有点执拗的吟游诗人。所以他总是能被一些人喜欢上，却又总是时运不济的样子。于无人喝彩的寂寞中常常写出令人叫绝的乐章，可一旦处于大庭广众之下又横遭非议。不过好在他很乐于自己的这个角色，一边是带着狡黠微笑的恶魔一边又是歌颂人世间温暖的天使。所谓DOUBLE CAST，大概不过如此吧？



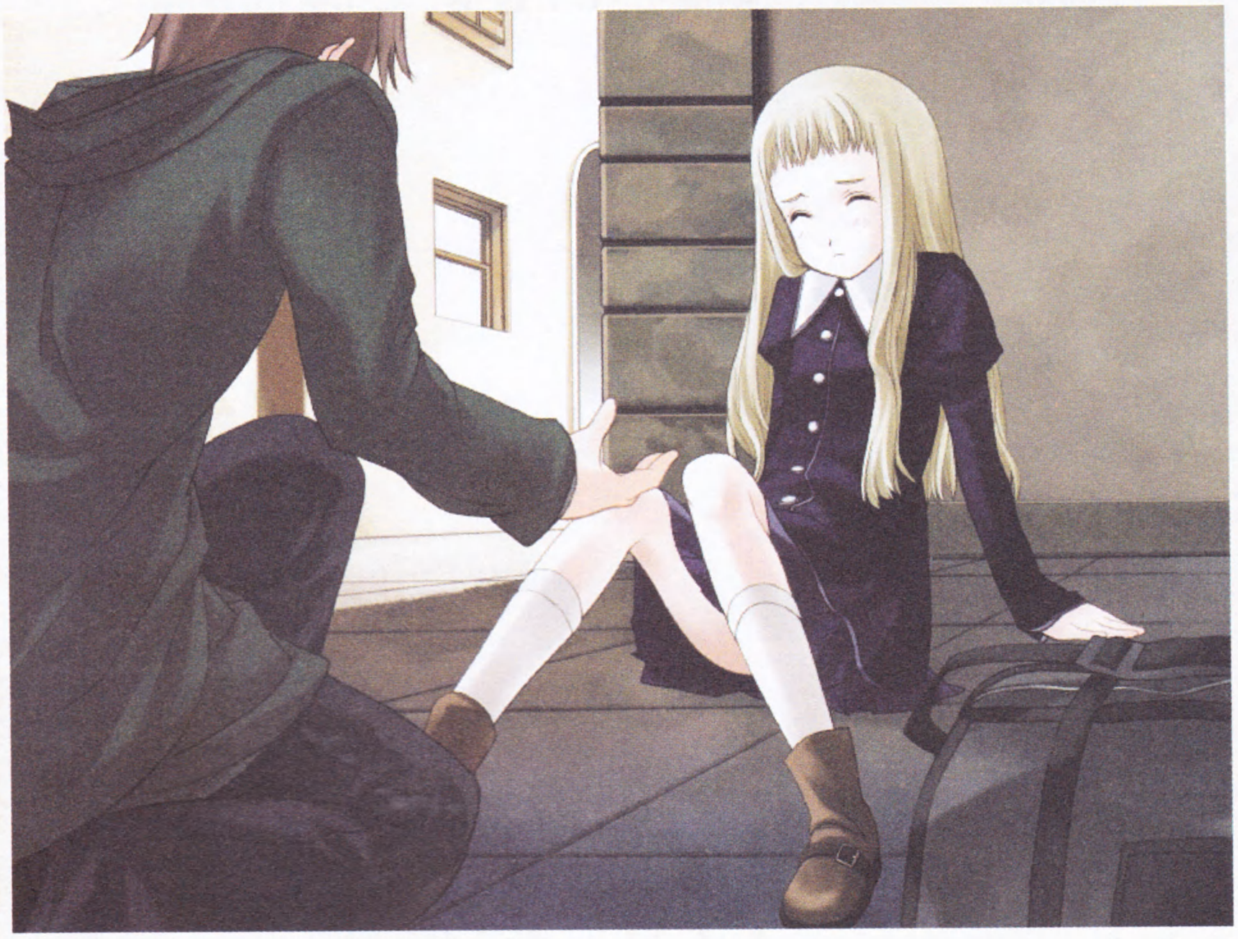


minori 作品回顾



《BITTERSWEET FOOLS》

PC　2001 年 8 月 31 日
DC　2002 年 8 月 29 日
PS2　2002 年 9 月 12 日
原画：相田裕
脚本：古我望
音乐：TWOFIVE
CAST：倖月美和、門脇舞以、冈田纯子、浅野るり、长谷川智子、幸田夏穗、大桥隆昌、小暮英麻、高濑右光、滨田贤二、鹤博幸、奥田启人



2000 年，ComixWave 的软件部门 minori 正式成立。按照酒井在业界深厚的人脉理应轰轰烈烈地制作一款大作并大肆进行商业包装——就算赚不到钱场也要赚个人场。通过人脉关系，酒井也的确物色到了一批能人——当时还在 RUNE 勤勤恳恳的脚本古我望，同已经小有名气的相田裕一起出了一个同人企划案，这个同人正是 minori 处女作《BITTERSWEET FOOLS》(下简称 BSF) 的前身。白手起家的酒井一眼就相中了这个同人案，其实更大可能是看中了相田裕因为《GUNSLINGER GIRL》积累起来的人气可以转化为票房号召力，再加上自己的声优老婆冈田纯子和 01 年从 FALCOM 跳槽的基友新海诚，minori 第一期的制作框架也算是勉强搭起来了。

[minori 的第一作]

在这部几乎可说是借鸡下蛋的处女作里，我们还是能稍微看到一些后来 minori 在制作精神方面追求的原形。比如针对当时剧情派工口 GAME 就一定是"泣系"的主流认识，相田就提出了非"泣系"剧情派工口 GAME 的概念：不再是单纯追求作品感染力，而是希望能够去讲一些更有现实色彩的故事。另外，作为游戏主创的相田在后来的采访中表示对于《BSF》被玩家说成是"比较挑人的游戏"而感到高兴；而对于"因为没有让人流泪所以是无趣的游戏"的说法表示遗憾——这大概都可看作是 minori 在初期所透露出的一丝孤傲。但孤傲归孤傲，这部作品的制作过程中也遇到了许多问题，甚至连游戏引擎都要重新编写，而负责程序的竟是初次接触 Windows 编程的新人。不论如何，在酒井的努力张罗下，大家还是摸着石头过河，新作的制作步入了正轨。





2001 年 8 月，酒井伸和纠集起来的组合终于推出了这部处女作。《BSF》的故事发生在一座沉积了历史与艺术气息的意大利城市中，讲述着一群拥有各种各样过去的人们的生活：作为"社会清道夫"的杀手 Alan 与在黑手党纷争中痛失双亲的 Tea；隐姓埋名从事危险谍报工作的 Palermo 与憧憬外界不谙世事的少女 Lenie；沉默寡言的原警官 Eliche 与有着严重的男性恐惧症的 Yune。这三组人物成为了 BSF 中人际关系的主线，除此以外还有近十名主要人物（其中半数为男性），组成了这部悲喜群像剧：一名白衣少女 Flanchesca 在曾是黑手党一员的 Seth 的带领下来到佛罗伦萨大教堂，寻找来到这里的好友 Lenie。而 Lenie 却因晕倒在街头被路过的 Palermo 带回了自己的住处。这里是毫无血缘关系的 Palermo 与 Eliche、Siena 生活的地方。三人靠着接受神秘组织委托的谍报工作维持生



计。而 Lenie 的加入，让整个他们的生活泛起了波澜……另一方面，曾经作为黑手党成员生活在生死边缘的 Alan 借机脱离了组织的控制，作为一名年轻的杀手悄悄地生活着。但被托付了黑手党干部的孙女 Tea 并与组织里曾经的朋友 Seth 相遇后，他也无法再持续自己如同消失了一般的生活了……

[不甚完美的少数派]

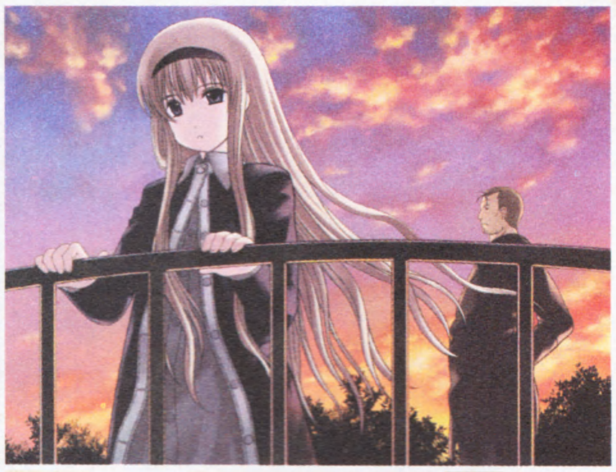
《BSF》整部作品由 22 个章节组成。奇数篇叙述的是 Alan 与 Tea 的故事，而偶数篇则以 Palermo 和 Lenie 为主角，描绘了在意大利中部的这座古老城市中与宿命抗争，顽强生活的人们之间的羁绊。在拥有独特异国气息的城市中，《BSF》相互交错的几对角色贯穿整个故事，使看似分散的情节归于一条主线；优美的文笔和精心安排的情节再加上相田裕优雅的画功与淡然优美的音乐，烘托出颇为独特的作品氛围。在当时以学园派为主的 GALGAME 市场中，《BSF》基于描写社会黑暗面为主题的故事显得独树一帜。曾经看过《GUNSLINGER GIRL》的读者也很容易在其中找到共同点，更容易投入故事之中。

为了改变传统玩家对于工口 GAME 的看法，酒井在 BSF 制作初期就将这部作品定义为"Interactive novel"，将"戏剧性"的剧情作为整部作品的生命所在——"所有的情节都是有缘由的"、"既不做成'为了故事而啪啪啪'，也不做成'为了啪啪啪而存在的故事'"，这是

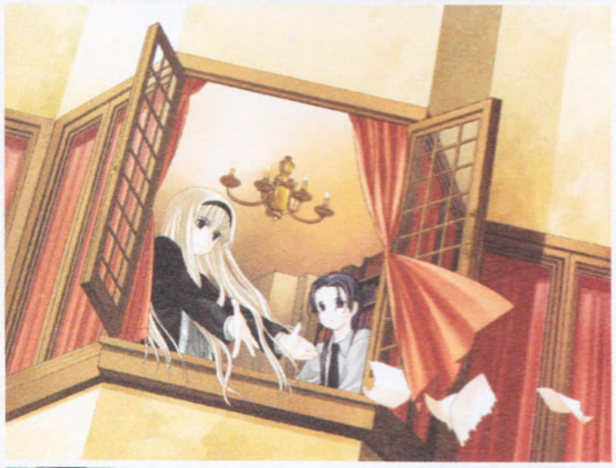
BSF 制作时的目标。为此游戏中尽量减少了选择分支对故事的影响，而其终极目的是让玩家们过一把电影观众的瘾，与登场的角色们一起体验悲喜交加的故事，自己也当一次故事中的“BITTERSWEET FOOLS”（悲欢愚者）。















当然，年轻人的作品注定会有不完美的地方，BSF 也不例外。如果站在“被女性投以爱意”的男性角度（也就是通常的 GALGAME 的角度）来看，本作在感情上的处理尚可以接受；但 BSF 偏偏又是独辟蹊径大篇幅的站在“少女”的角度来叙述故事，这就让人感觉非常怪异。Tea 对 Alan 的爱意尚可用 Tea 的成长与 Alan 的保护精神来解释，但 Lenie 对 Palermo 的感情更像是宠物仰慕主人的那种“爱”；处理成熟女性 Siena 和 Lepre 的情节也未免有些粗枝大叶。此外故事中过于偏向能够大方接受对方爱意的“成熟男性们”，完全看不出优秀 GALGAME 作品中青涩感情的积累和成长。当然这也和制作团体都是一群成家立业的人生赢家们脱离不了关系，也许纯爷们的制作团体总是喜欢塑造一些小鸟依人的完美女性角色吧。如果看到该作的副标题“A story about a little bird，who's looking for herself.”，也许就可以恍然大悟了。

尽管不甚完美，但 minori 初次进入 GALGAME 业界就带来一部与众不同的异色作品，并且《BSF》首月销量达到了 5000 本以上（当时新厂商的生死线是 3000 本），酒井的初次尝试算是成功了。随后他又发动自己的商业脑筋请来長谷川智子、倖月美和等名 CV，在第二年连续推出了添加语音的 PS2 版和 DC 版，后者还拥有 PC、PS2 未曾收录的两篇新的剧情。



不仅如此，《BITTERSWEET FOOLS》给 minori 的影响不仅仅是处女作那样简单。通过这部作品，minori 奠定了自身的独特演出风格和表达方式，甚至连商业卖点之类的路线也已确定完成；而参与制作这部作品的成员也获得了大量的经验值。2002 年 2 月，新海诚的个人作品《星之声》问世，艳惊四座。同年 6 月，相田裕的《GUNSLINGER GIRL》正式开始商业连载。与酒井一起合作的经历，让年轻的他们走上了各自创作生涯的顶峰。



《Wind–a breath of heart》

PC 2002 年 4 月 19 日
DC 2003 年 1 月 30 日
PS2 2003 年 12 月 18 日
PC 复刻 2004 年 11 月 15 日
原画：庄名泉石 结城辰也
角色设定：结城辰也
脚本：古我望 向井正哉 木村方哉（家用机）
音乐：TWOFIVE LOOPCUBE
CAST：倖月美和、門脇舞以、冈田纯子、青木静香、笠井律子、平井理子、児玉さとみ、陶山章央、大桥隆昌、堀川亮





夏日里的一天，丘野兄妹乘着火车前往一座名叫风音的小城，那里是他们出生并度过童年的地方，但现在脑海中却只有模糊的印象。空空荡荡的车厢里，妹妹日向兴奋得一刻也不能安静，而哥哥真却在窗外吹来的夏风里打起了磕睡。朦胧中，他又回到了多年前那个分别的时刻，他送给那个女孩一把口琴。还有女孩接过口琴后坚定的话语——“思念是不管多远都能转达的哦，只要彼此想着对方，就一定能再见的。”、“我会一直吹着口琴，那样的话，就一定可以传到小真的耳朵里了……”

m ［千年的故事］

2002 年春，之前倍受外界关注的 minori 第二作《Wind—a breath of heart》如约而至。作为一家处女作销量平平反响尚可的新进厂商，能受到这样的期待，新海诚为其制作的开场动画功不可没。当时因为看了预告片里的动画而决定购买游戏的玩家不在少数，但动画毕竟只是游戏的一个门面，本身故事的水平才是决定游戏品质的关键。尤其是对于从一开始就将自己的产品类型定为纯粹“电子互动小说”的 minori 来说就更是如此了。

《Wind》的剧情被分为两段，前一部分是标准的学园物语：母亲失踪后的丘野兄妹遵循之前的叮嘱，回到了出生地风音市一边生活一边寻找母亲的踪迹，在这里丘野真与青梅竹马鸣风水面意外重逢。当年曾经和他约定再见的小女孩已出落成婷婷玉立的少女，而引导他们相见的正是当年的那把口琴。同时丘野兄妹也结识了许多其他好朋友，在这些人中最特殊的就是神秘少女月代彩。彩对世界有着独特的视角与看法，她平时总是独来独往，直到遇到主人公一群人才渐渐从自闭中走出。在诸如“集体午餐”“读书会”“体育祭”之类的传统节目中，以主角真为中心的年轻朋友们的友谊越发深厚，而真也与某个女孩在不自觉中越走越近。随着剧情的进行，游戏中最关键的设定“力”也浅浅浮现：每个出生且生活在风音市的人都会拥有一种能力，这个力有可能是治愈、空气刃、操纵风，也有可能是水上飘或是徒手加热罐装咖啡。但为什么风音的居民们都会拥有这样五花八门的力呢？风音市究竟有着怎样的秘密呢？在经过新海诚的第二段过场动画之后，《Wind》进入了揭开谜底的第二章……

在《Wind》刚发售时由于前半段故事轻松的气氛，再加上新海诚的 OP 动画所传递的信息，许多玩家认为本作不过是一款带有些神秘色彩的学园恋爱剧。针对这种先入为主的看法，酒井在接受采访时提醒道：“如果认为只是单纯的学园物语，到后面可是要吃不消的哦。”——果然故事在进入中心部分后气氛与故事急转直下：原来在一千年之前，现在的风音市还只是一个小村落，正遭受着将要灭顶的天灾。这时一位神到此与人类达成了一个可保住村子的契约：神与当地的巫女交合所诞下的一个婴儿——





神之子并没有形体，只是一阵风，从此这风就和城市融为一体，保护着风音村不受任何灾难的侵扰直到现在。除此以外，村里每个居民都可以获得“力”——个人思念与心意的具体化表现。女主角水面的力是操纵风，是因为小时候的约定要将自己的琴声传递给真；妹妹日向的力是可以跳得很高，是为了不让哥哥替她担心而时时刻刻要表现自己很快乐。但这一切并非毫无代价：每当保护城市的风变弱时，就需要一个拥有特殊“力”的人与城市同化以维持契约，而“守护者”就会杀死这个人献祭给城市来完成同化仪式。

风音市中的“守护者”，正是故事上部里的神秘少女月代彩。她原本是一个普通的女孩，在一千年前亲眼目睹身为前任守护者的哥哥杀死了自己的好友。得知真相后，彩无法忍受突如其来的打击，在失控中杀害了自己的哥哥。从此她成为了守护者，获得了不老不死的身体，在千年里不断忍受着孤独与轮回的煎熬。随着时间的流逝，到了丘野真父辈们的时代，他们已经得知了彩的身世并且试图将她从千年的诅





咒中解脱出来。虽然他们并没有成功，但上一代人未完成的心愿与努力得以继承，真与朋友们用自己的行动和真情打动了彩。这位身负保护城市的重任，但又不想伤害朋友的少女最后以自己的生命作为终结契约的条件。当故事的最后，真与水面的女儿“彩”开始蹒跚学步之时，那个幻化成为风的少女正从街道轻轻吹过……

m [模仿中的创作风格]

如今看来，可以很明显发现《Wind》的故事设计拥有相当明显的时代烙印。作为原案的酒井伸和在构思与设定上，受当时诸多经典的影响颇深。平安时代的神话背景、千年的轮回、悲剧性的结尾以及两段式的脚本结构，包括大文字量都可以看作在形式上对 2000 年的《AIR》的极力模仿。但 KEY 的成功有着其不可复制性，那是建立在脚本异常强大的实力之上的，而《Wind》的脚本又怎样呢？古我望当时水准平平，而外注招募来的新人向井正哉则更是难堪大任。这个以老带新的脚本阵容总体表现差强人意：故事叙述节奏前后脱节，前半段平缓到了后半







段却突然加速。问题的根源则是份量安排上的头重脚轻所造成的。另外还有诸如感情铺垫少、主角和女孩爱情升华太快；个人线与共同部分比例失衡；伏线部分代出过于生硬等问题。这些在日后被玩家诟病不少。

但就算如此《Wind》的故事依旧留下了许多亮点。虽然剧中处处不忘营造男女间的恋爱气氛，写爱情的成份也很多，但作品的主题却决不是爱情。人与人之间的理解与包容、宽恕与救赎才是 minori 想讲以及此后一直在讲的主题。这个与人为善的故事里，制作者给出了一个理想化的世界与人际关系，让玩家代入其中深感其美好平和。在剧情进行的过程中，不断可以看到心爱的人彼此之间理想的传承，即使理想和现实不断地产生冲突，但留下的人依然会接过前人的接力棒，往着一同奋斗的目标继续前行——明明彼此之间是形式上的伦理关系，然而相互间都给与了对方超越伦理的关怀；为





了捍卫自己最重要的事物，不惜将责任都揽在身上，独自沉浸在个人的孤寂之中。不仅如此，当旁人发现了这种努力，也会对她伸出援手，告诉她“你并非孤独”——歌颂人性的光明与美好，总是留给玩家以希望，这就是 minori 从此定下的创作原则。

m ［剧情之外的故事］

除此之外，“minori 流”独特的画面手法也开始有了一些表现。其精细的背景画面就算是放到现在仍足以超越大多数作品（因为在背景方面的功力，minori 也曾会为其他公司的作品制作背景，比如《FATE》和《**カタハネ**》)；事件 CG 画面上的光源处理则很有新海诚的风格，不过这要到《春天的足音》才有充分表现。此外游戏中还有不少电影化的镜头手法，不过在游戏中应用不多，真正得到淋漓尽致的发挥的是《EF》了——实际上这种要求大量 CG 来达成电影镜头效果的表现形式在《Wind》时还无力做到，在后面的作品里虽然实现了但却是相当损耗原画。动辄数百张的作画量干趴了无数原画家，这也导致 minori 的游戏原画总是更迭频繁。

最终《Wind》的销量达到了两万八千多套，排名进入年度前十五位。这个销量是前作的近四倍，为 minori 带来的关注与知名度则更是不在话下。作为“少数派”这是他们不多的历经。但讽刺的是每当 minori 高度曝光于大众的视线内，其产品的所获评价却总是与关注度成反比。往往是赢了销量输了口碑，似乎命中注定他们总是不能被大多数人接受。

《はるのあしおと》（春天的足音）

PC 2004 年 7 月 23 日
PS2 2006 年 4 月 6 日
原画：KIM ちー 庄名泉石
脚本：御影 镜游 北川晴
音乐：天门 LOOPCUBE
CAST：田口宏子、冈田纯子、柳瀬なつみ、西原久美子、乡里大辅、友永朱音、永見はるか、草柳顺子、青木静音、成瀬未亚、児玉さとみ、那須めぐみ、佐久间红美、大桥隆昌、植木卓郎



2004 年，当初夏渐渐进入盛夏时节，minori 这渲染着樱花色彩的春之脚步才姗姗来迟。尽管如此，其带来的季节的足音，在炎炎夏日里依旧给人留下了一抹怡人而清爽的风景。只不过这种风景，并不仅仅如随心所欲的春风一样无忧无虑，也不如上野公园盛开的满园樱花一样让人忘却伤愁，它更像是在越冬之雪下经受了磨练，终于在春天盛开的花朵一样。

春天的足音，这是一个从失败中开始，在挫折中挣扎，最终迎来了春天的希望的成长物语。

[失意后的故事]

主人公樱乃树是一个随处可见的青年，他内心没有明确志向，却拥有和所有人相同的软弱和寂寞。在暗恋了多年的对象白波濑决定要和别人结婚之后，他失去了生活的目标。为了逃避现实，树结束了自己在东京的打工生活，回到位于乡间的故乡“芽吹野”，过上了整天宅在家里不见天日的生活。他的心中充满了苦闷和悔意——苦闷长年以来的感情最终只能在自己的心中化为乌有，后悔自己多年以来一直没能把心意表达出来，以至留在自己的记忆中的，往往只是樱花盛开的街道上，心上人走在自己前方半步远的背影。

由于一个偶然的机会，樱乃树成为了家乡的女子高中的临时教师。回想起白波濑的鼓励，他决定尝试开始自己的新生活。这个工作机会也让他得以认识了新的女孩，但随着彼此了解的加深，不管是对树还是对女孩来说，眼前的道路却显得更加的曲折和艰辛……

[成长的烦恼]

成长总是伴随着失败和挫折的，而一个人在成长的道路上经历了失败之后，最大的敌人不是别人，正是他自己。这部作品从多个方面向我们展示了什么是一个人的成长，以及怎样去成长。相信不管是否有过失败经历的人，都能从中体会到一些东西，一些能够触动心弦，或者能够唤醒悸动的东西。这些东西往往很难用语言文字清晰表达。就像走在满开的樱花树下，虽然樱花本无味，游人却能感觉到一股温馨的芬芳。我们不妨将这种芬芳称为春天的气息，或者春天的脚步声。

《春天的足音》就是这样一部让人有这种感觉的作品。它从不同的方面让我们看到了数个关于成长的故事。并且不停地强调着挫折的意义。不只是以上的主角们，就连几个关键的配角也有他们自己的战斗。剧中的主角树做梦也没有想到自己暗恋的多年的白波濑，其实内心一直与他怀有相同的心情。在一起相处了数年，在旁人看来是理所当然的事，对他们两人来说却依然是一道难以逾越的障壁。软弱的白波濑直到最后一刻也没有拿出勇气去抓住明明就在身后一步远的幸福。不过所幸的是，多年以后当两人再会的时候，他们都已经各自得到了能够直面过去的坚强。

作为 minori 的第三部正统作，《春天的足音》肩负了对于同期的《ANGEL TYPE》而言所没有的使命——脚本水平的提升、画面表现的进化、以及厂商精神的延续……就结果而言这几点都达到了：镜游与北川晴搭档带来的关于成长的故事赢得了玩家普遍的好评，尤其是对于 20 出头刚步入社会几年的青年来说，《春天》的故事更能引起他们的共鸣；画师 KIM ちー的人设风格虽然偏幼齿，但其为了达到 minori 在画面表现上“电影化”的追求，总计完成了多达 300 张以上的 CG 作画量，本人直接被榨干短时间内再起不能——直到最近 minori 公布的新作才重返原画岗位，而之前的这么多年里其只担任过一部作品的原画；另外值得注意的是天门也通过《春天》正式参入 minori，其在少数派的处女秀可圈可点。

虽然《春天》赢得了相当不错的口碑，销量却只刚刚达到两万套勉强保住了黑字。游戏只在发售当月销量榜的前十一闪而过便不见踪影。但凭借《春天的足音》，minori 扭转了过去不少对自己的非议，其专用的游戏引擎也得到了大幅度进化，脚本镜游对于当时缺少人手的公司也是一个发现。也就是说，minori 充实了自己的基础制作实力，这为几年后推出引起广泛关注的《ef》做好了最初的准备。





《ANGEL TYPE》

2005 年 3 月 25 日
PC
原画：八树隼一郎
脚本：古我望
音乐：Ebi 443 FUDE_R
CAST：梦咲朱花、手塚まき（生天目仁美）、铃田美夜子、浅野麻里亚、星川未流来、冈田纯子、中泽步、春乃いちご、人見はるか、まきいづみ（柳瀬なつみ）、前中礼二、植木卓郎



无论从何种角度看，对于 minori 来说《ANGEL TYPE》(简称 AT)都是一部特殊的作品。这不仅是因为《AT》非嫡系的“庶出”身份和一波三折险些夭折的诞生经历，更是因为这部制作方不够重视、玩家关注度被时间磨平以及最终销量平淡的作品，骨子里却流着最纯正的少数派之血。

m［命运多舛的天使］

2001 年初，名不见经传的新厂商 Aeris 的处女作《ANGEL TYPE》悄然公布。但其淡雅的画面、故事介绍中透露出的独特气氛、以及实力派音乐制作团队的参与，为其引得了不少玩家的关注。而在此后的一年时间里，《AT》是在不断地宣布延期发售和日渐高涨的玩家期待中度过的：2001 年 5 月下旬《AT》首次延期，《AT》历时四载的跳票就此拉开大幕。当年从 7 月到 9 月的两个月间三次宣布延期，发售日期从最初的 7 月跳到当年 11 月，到了 10 月份干脆变成“发售日未定”；12 月上旬，游戏原画与人设八树隼一郎在个人主页上写下了“上周是震惊、愤怒、再次失望的一周……”似乎预示着什么，这个谜底在圣诞节后揭晓——《ANGEL TYPE》发售中止。次年三月，开设时间不到一年的 Aeris 官方主页也消失了……

就在《AT》逐渐被遗忘的 2002 年 10 月底，酒井伸和高调宣布 minori 将接手《AT》继续开发，但游戏制作阵容也发生了较大的变化，除了原画依然是八树外，脚本和音乐都已经换作他人。酒井在接受杂志采访时表示：“因为《WIND》卖得还算不错，所以《AT》在制作上不用太担心预算。发售日大概会在明年的 3、4 月吧。”然而到了 2003 年的夏天，minori 也只公布了几个新的其他角色，关于实质进展却只字不提，之后更是陷入全面沉寂。与此呈鲜明对比的是










正统新作《春天的足音》（简称《春天》）如火如荼的宣传攻势。

酒井葫芦里卖的是什么药呢？不久，关于minori社内的“两线制作体制”的传言浮出水面。所谓“两线”即是《AT》与《春天》由两套人马同时制作，但酒井明显有着轻重之分：对于“正统第三作”的《春天》几乎是倾全社之力；而《AT》一边则只有古我望——这位minori最初两作的主力脚本“一个人在战斗”。由此可见酒井接手《AT》开发的初衷还是从市场出发——《AT》在消息公布的一开始凭借音乐制作阵容和八树的画面人设所带来的独特气氛，受到不少玩家的大力追捧；之后因为制作上的窘迫导致发售日一延再延反而吊足了不少玩家的胃口，2CH上讨论串里的几次声势浩大的请愿活动可见一斑。对于时刻不忘炒作的酒井来说，《AT》是可以利用的。通过接手开发，酒井为minori再次吸引了不少眼球，也争取了不少之前不可能关注minori的玩家。说到底，《AT》只是酒井的一张市场牌。

然而当2005年3月20日，八树隼一郎在个人主页上宣布“《ANGEL TYPE》制作完成”以及在3月25日游戏正式发售之后，《AT》却不再是被酒井用过之后就遗忘的棋子那么简单了。少数派公司中的“少数派”做出了迄今为止最minority的作品。

m ［边缘的天使与他们的歌］

《AT》的作品主题句是“Sometimes…like an angel without wings.”——失去双翼的天使又是什么呢？恐怕正是游走于人与天使之边缘，承受着来自两边的矛盾与烦恼的存在吧。《AT》正是一部以边缘的故事描写行走在边缘的人群的作品。但这样的边缘，却又非一般作品里常见的以相对“日常”的“非日常”来构建的。《AT》里的边缘是来自“日常的边缘”。

在这部以边缘少年为主角的群像剧里，“寂寞”依旧是minori作品经久不息的话题。作品将平时多被人讥讽为“中二”的青春期少年特有的别扭心理做了独特处理，突出了处于青春期的少年们那种不被人理解的“孤独”与过早经受现实打击的“伤感”。故事中的主角们因为各种原因而从人群中被放逐，成为孤立的一员。他们不被多数人理解，就只能在相互的交流中擦出闪亮的火花。他们有如天使般的纯洁，却又因为人世间的痛苦而彷徨——由此诞生了《AT》这个只在小小角落里的静谧的心灵对话录。

同许多校园题材的游戏不同的是，《AT》里的校园有着“定时制”这种特殊的学制：所谓定时制，是日本高中教育针对因为特殊情况而不能接受全日制授课的学生所设立的，虽然授课内容和毕业资格与全日制相同，但授课时间因为考虑到学生的特殊原因多为夜间。于是一个基于日常现实的边缘故事背景就这样建立起来：虽然依旧在教室上课，但周围的同学并没有穿制服，窗外也是满天星斗的夜空……

夜间学校与教室的特殊气氛一直是众多“非日常”题材作品常见的舞台，可《AT》却在这里找回了“日常”。不过这是一个属于少数特殊人群的日常：这些年轻人因为种种原因只能在夕阳西下时开始自己一天的学业，主人公藤代尚就是这个特殊人群中的特殊一人。他因为学业压力患有轻度“回避型人格障碍”——这是一种畏惧人际交往的心理疾病。作品中主角如果和人过多接触、说话，或者与太多人待在一起就会产生头痛头晕甚至某种程度的感情发作，为此他被迫从全日制转入定时制，陷入深深的挫折感与孤独中，虽然身边的人对他频频伸手，但他却依旧难以走出自己的世界。

与主角相遇的三个女孩也有着各自不同的问题：性格自由奔放的佐仓诗希一直过着独来独往无拘无束的生活，她不常来上课，唯一的亲人就是一直一起生活的黑猫。她会一边说着“猫能认出寂寞的人”微笑着接近主角，向主角展示她的“自由”；但其实她的自由是如此的孤独，她的世界全由黑猫君支持。当黑猫也离她而去，这个彻底孤独的灵魂的小小王国就崩溃了。

第二个女孩是主角的青梅竹马川原砂绪，阔别多年后重逢的两人竟都是失意者。就读于名校音乐科的她从小就在钢琴方面有过人天赋，但在演奏会上的失误改变了她的人生。演出失误的打击让她无法再控制自己的双手弹出乐曲；聪明能干的妹妹又加重了她的挫败感。表面成熟沉着而实际脆弱的砂绪终于丢盔弃甲逃回了出生地——“没想到你和我是同一类人呢。”这是她在定时制的教室与主角重逢后的苦笑。

最后一个柚月未忧是一朵开在黑夜里的向阳花，她喜欢大海与星空，但最大的梦想是看一看太阳——天生遗传的皮肤疾病剥夺了她追求阳光的权力，她不能承受哪怕只是短暂的阳光照射，因为这足以导致不幸。“在我看来，她就像太阳一样。不，是像反射着太阳的光的月亮一样。然而，那只是湖面上映现的朦胧月影。只是湖面荡漾就会消失的，漂移不定的幻像……”

售价只有4800日元的《ANGEL TYPE》是一部短篇GALGAME，最终的销量也只有七千多套。但在有限的篇幅里，minori向玩家展示了什么叫文字画面音乐三位一体的表现形式。无论是《AT》的剧、画面还是文字单独抽出都只能算是中等，但当三者被有机地组合在一起时，作品里属于年轻人特有的孤独忧郁就从屏幕中，从耳机里，从轻点鼠标间弥漫开来。那些平淡的故事情节，也在电影分镜般的画面表现中，在彩菜沉静舒缓的插曲中，在古我望反复精炼的语句中变成了诗一般的吟诵。

优美、优雅、悠扬，虽然无法形容却也只能用这些词语来形容《AT》。没有跌宕起伏的剧情，没有酒井的搀和；没有新海诚华丽的OP，没有高期待，没有高销量，甚至没有高评价。但这却是minori在无人喝彩的冷清中奏出的最精彩一曲。

ANGEL TYPE，天使的故事，凡人的故事，你的故事。

《ef – a fairy tale of the two》

the first tale 2006年12月22日
the latter tale 2008年5月30日
PC
原画：七尾奈留 2C=がろあ
脚本：御影 镜游
音乐：天门
CAST：赤沢かえで（田口宏子）桜井美鈴（冈田纯子）まきいづみ（柳瀬なつみ）安玖深音（榊原ゆい）山田ゆな（中岛裕美子）小満阜（下野紘）三咲里奈（伊藤静）城樹翔（泰勇气）伊香川椎音 安芸怜須ケン（滨田贤二）山田奈穂（青木静香）上州トム 壬生中将（子安武人）北野妙 植木卓郎 山中荘一（广濑正志）

在2002年《Wind》发售后倍受玩家争议之际，有一个人却公开明确表示《Wind》的故事“非常有趣”，这个人正是CIRCUS的当红脚本御影。当时他和人气画师七尾奈留正凭借着《水夏》与《DC》处于事业的上升期。所以此话一出立刻让玩家们浮想联翩，后来就有人YY出了“原画七尾、脚本御影、动画新海，监督酒井”的“幻之阵容”——然而正所谓人算不如天算，一句笑谈居然就成真了：在2006年到2008年的三年间，几年来不曾引人注目的minori又重回公众视线，而且酒井还真的带来那个过去只存在于玩家梦中的制作阵容，只不过他将监督和脚本的工作交给御影一肩挑，而自己则是所谓的“制作总指挥”。

这次的新作名为《ef – a fairy tale of the two》，制作时间跨度约有四年之久，游戏分上下两部发售。近年来能有如此豪气的厂商除了AGE和戏画，也就是minori了。更值得一提的是，在《ef》制作发售的三年里minori经历了由总公司的软件事业部到独立厂商的转折变化。面对变化的现实，minori也不由自主地进入了一个转型期，那么正在不自觉地进行自我调整的少数派又带来什么样的作品呢？

[现实的童话]

如果一定要给《ef》一个定义的话，或许这是最合适的吧。只不过相比普通的童话，它的现实性稍微重了一点，并多少带了一些超出人心可承受的凝重。又或许由于它本身的故事性相对较强，随着时间的流逝，当这个童话故事的细节在脑海里渐渐变得模糊的时候，甚至产生了这样的印象：相比以往minori的作品，《ef》更容易被单纯地当做一个故事来看待。可是当那婉转的旋律再次在耳边响起的瞬间，我的确回想起来了，那个被夕阳的余晖染成茜色的欧洲风情的城市，明明平和而温馨却总是夹杂着一丝忧伤的街道，以及少年下定决心握住少女的手的情景……

《ef》的舞台的名叫音羽，一座曾在二十多年前的大地震和火灾中几乎毁于一旦的城市。经过数年的重建和修复，音羽被赋予了新生以及别样的欧洲风情（随着故事的发展，我们还了解到作为重建计划的一环，在澳大利亚还修建起了另一座音羽城）。尽管时光渐渐地流逝，家园得到重建，但过去那场灾难却在人们心中留下了不可磨灭的火红的伤痕。

故事是从两个经历了震灾的年轻人经过漫长的旅途终于在一座教堂里重逢开始的。他们相互说起他们的经历，说起他们接触过的人们



恋故事，以及他们重逢的契机——

高中生少年广野纮是一名出身绘画世家的职业少女漫画家，由于受到家人的反对，他只好搬出来独自生活，一边靠画漫画赚钱一边兼顾学校的生活，幸好有从小情同兄妹一起长大的女孩新藤景时常可以来照顾他。大家都觉得纮会和景成为一对，但另一个女孩宫村宫子的出现让事情发生了变化……

宫子生活在双亲离异的家庭中，自由的环境让她有着无拘无束甚至有些散漫的生活态度，也因此受到周围的人的排挤和敌视。但她对此毫不在意，因为这就是她的生活方式，直到她认识了纮后的某个夜晚——纮突破了自身的“束缚”，勇敢地抓住了宫子的手，从她身上得到了“自由”；而宫子在自己的“自由”周围设下墙壁，勇敢地让纮抓住了自己，从他身上得到了“安定”。就在这一天，他们相互成了对方的另一半——

m［十几年前的传奇］

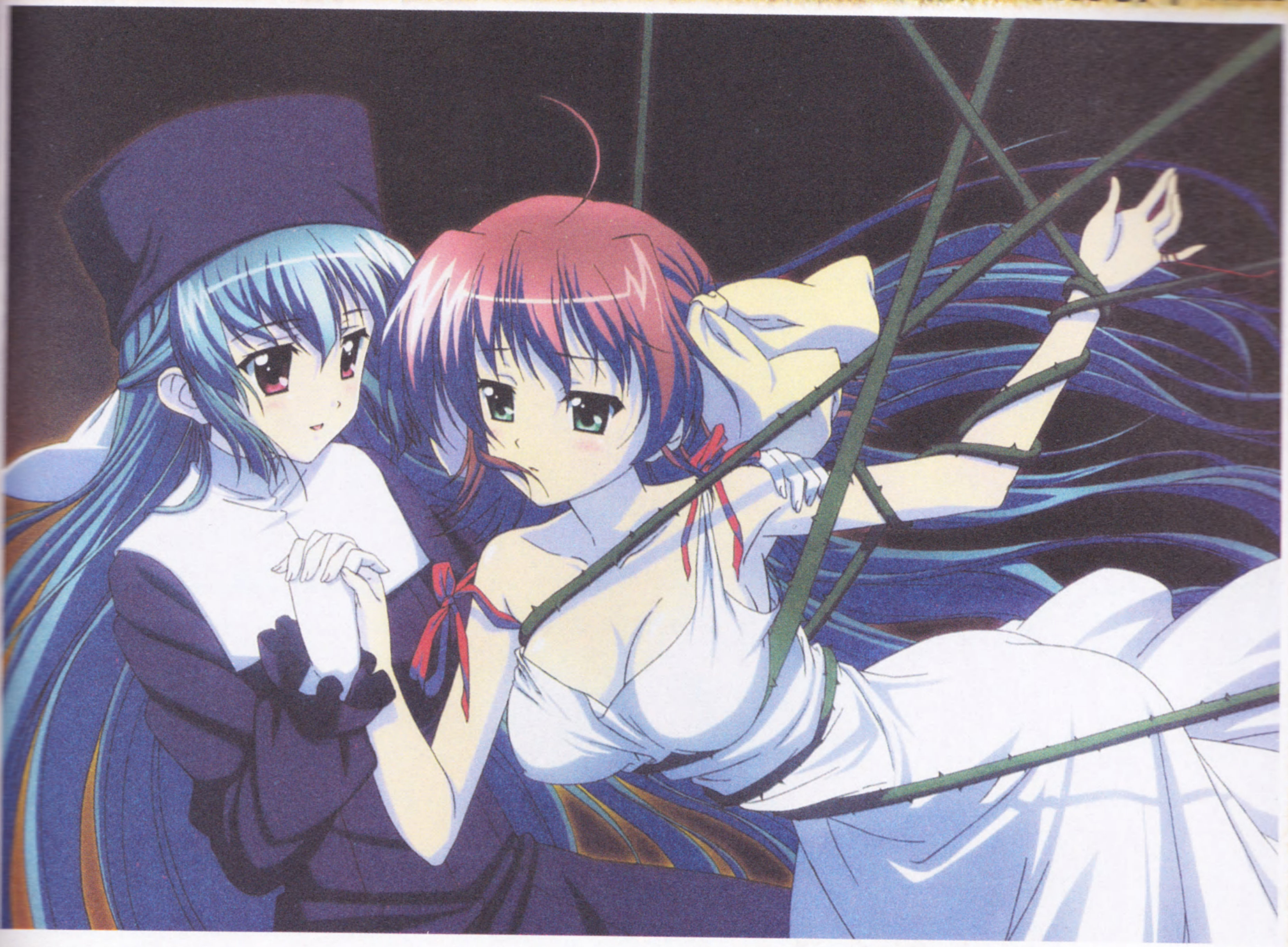
经过纮与宫子以及其他几个故事的线索穿插和彼此影响后，《ef》的剧情将回溯至十几年前，有关两个讲述者自己的故事——

在过去的那场天灾中，火村夕和很多孩子一样失去自己的亲人，被教会的福利设施所收养。在那里他遇到了一个同样失去所有亲人而









里总是跟在自己身后的女孩优子。然而每次看到优子，夕总会想起自己惨死的妹妹，所以他一直在回避着身边的女孩，直到她被人领养带走。留下来的夕依靠自己的努力离开福利院独立生活。一年后，就在他在努力地往社会上层攀爬时，优子却以学妹的身份再次出现在他面前……

对始终无法摆脱过去阴影的夕来说，优子的存在就如唤醒他恶梦的标志。他还是以恶劣的态度对待着昔日的小伙伴，然而随着时间的流逝，夕在优子身上发现了自己的软弱——无法直面过去的软弱。就在他终于可以接受优子时，女孩在养父家所经历的事实几乎让他崩溃：原来因为他过去没能拉住优子伸向他的手，让她被雨宫家所领养。同样是失去妹妹的雨宫明良，将优子当做憎恨和报复这个世界的对象。毒打，暴行，侵犯……优子每天都过着地狱一般的生活，她的身心都早已被刻上了无法接受阳光的烙印。

夕还是选择了接受优子和她一起生活下去，而且要相互扶持，分享人生。或许是优子肩上承受的东西已经太过沉重终究无法得到救赎，两人在度过了一段清苦却幸福的生活后，满怀希望的优子为了救一个教会的小女孩而离开了人世。优子虽然已经不在了，但她留下了新的希望。夕在她的墓前告别之后，成为后来的新生音羽市的主要建设者之一；而被她救下的小女孩最终也战胜了寂寞，在将来的日子里给更多的人带来了笑容……

在音羽教会里这场本不可能发生的重逢过后，两人在朝霞以及展翅之声中做了最后的告别。『ef – a fairy tale of the two』究竟是什么，一切意在其中。

[人格的补完]

《春天的足音》中有这样的一句话：人必须要做的事可以分为两大类，“必须自己独立去做的事”，以及“必须依靠他人的事”。如果说《春足》本身是讲述前者——也就是成长的故事的话，那么相对应的《ef》不仅是在表现自身的成长，更多是在讲述人们通过彼此之间的相互牵绊，让自己变得更加完善。也就是说，这是一个讲述个人补完的故事。

在《ef》中，主要的角色们都有着相对完整的价值观和世界观，他们面对各种事情也有着清晰而正确的认识。这就是本作与《春足》在人物塑造方面最大的区别：一个人虽然可以足够独立地完成自己的成长，但那终究也只是一个独立的个体；人的性格中某些残缺的部分只有通过与他人的相互之间的作用才能得到弥补，这样自己的人格才能得到完善——《ef》所给出的就是这样一个课题。

这样的“补完”在故事中既然有成功，相应地也会有失败：雨宫明良和优子生活多年，但却只是在放任自己软弱的内心，单纯地去渴求他人的拯救。只知道诅咒这个世界的他，最终迎来的只有可悲却不值得同情的结局。其实坚强和软弱的界限往往暧昧而充满两面性，但就如作品所表现的那样，有勇气向别人伸出手以及握住别人伸来的手就是坚强。就算没有飞翔的翅膀，握住身边的手，总能找到自己能够去往的前方。

《ef》是 minori 首次的大手笔制作，也是第一次进行了大张旗鼓的宣传：在作品情报刚刚公布的时就成为话题的制作阵容、FANDISK 比作品本体先行、作品分成两个部分发卖，以及剧本本身的不妥协和难得的传奇色彩——这些显得浮华的成分多少会让人遗忘了作品的内涵。经过《ef》，minori 大概不会再维持以往那样“少数派”的姿态，但是它一直执着地讲述的人和寂寞的故事，也许并不会就此完结吧。

此外，《ef》的 TV 动画分为两季各 12 话于 2007 和 2008 年作为 10 月档播放，作为游戏改编作品，很难得地有原作公司 minori 参与了制作。虽然大泽心监督和新房昭之监修的组合曾给关注这部作品的人带去些许不安，好在动画播出后观众发现这两位话题人物并没有进行过火的演绎，其凝聚心血的制作普遍博得了好评。动画版的《ef》的叙述方式不再像原作一样采用标准的章回体，也和原作以地域分成两部的仿石不同，而是以正常的时间轴并行描写了多个故事，minori 原作特色的演出方式在动画里通过新房的风格得到了重现。总的说来，动画版在没有接触过原作的观众中的评价还算不错，对于剧本的多处改编虽然有褒有贬，但大体上还算是比较成功的改编。▲

萌姬联盟 ACG 第二辑：歌姬の休日

■种类：同人、原创
■规格：全彩 B5 40P
■发售：6 月 7 日上海 CC4 首发，随后全国展会发售
■作者：李渊明（obiwan）、妖兔伍长
■内容：包含歌姬属性的动画、游戏同人，原创漫画《ONLY YOU》、《银河姬世纪》插画
■套装：第二辑、纸袋、海报、卡片，另有第 1 辑及抱枕可选

歌姬の休日

うた ひめ きゅう じつ





继第一辑的纯 OY 漫画 CG 的原创本后，第二辑我们杀进同人领域，为大家推出这本以歌姬为主题的同人本，初音家族、超时空要塞、凉宫春日、偶像大师、K-ON 等人气歌姬将汇聚一堂，同时也包含了若干原创 CG。另外还有和第二辑配套的小抱枕、等身抱枕系列，详情请登陆萌姬淘宝网：http://shop36535301.taobao.com/

将原创进行到底
——国内萌系漫画《ONLY YOU》

曾经的青涩的年代，阳光透过那排茂密的香樟树的缝隙落在肩上，闪出耀眼的光芒。漫步在幽静的校园，发现竟是如此的惬意。故事发生在一所高中：郑涵靠着加分勉强升入全市最好的高级中学——澄海高中，在此之前，郑涵一直在寻找自己儿时的青梅竹马。







初中时的同学林皙是他的首要怀疑对象。与此同时，林皙也一直在寻找其失散多年的邻家哥哥，让林皙困惑的是一郑涵长得与邻家哥哥一模一样，但年龄却完全不符。事情的真相究竟怎样？跟随主角进入 OY 的世界里，一切即将真相大白……

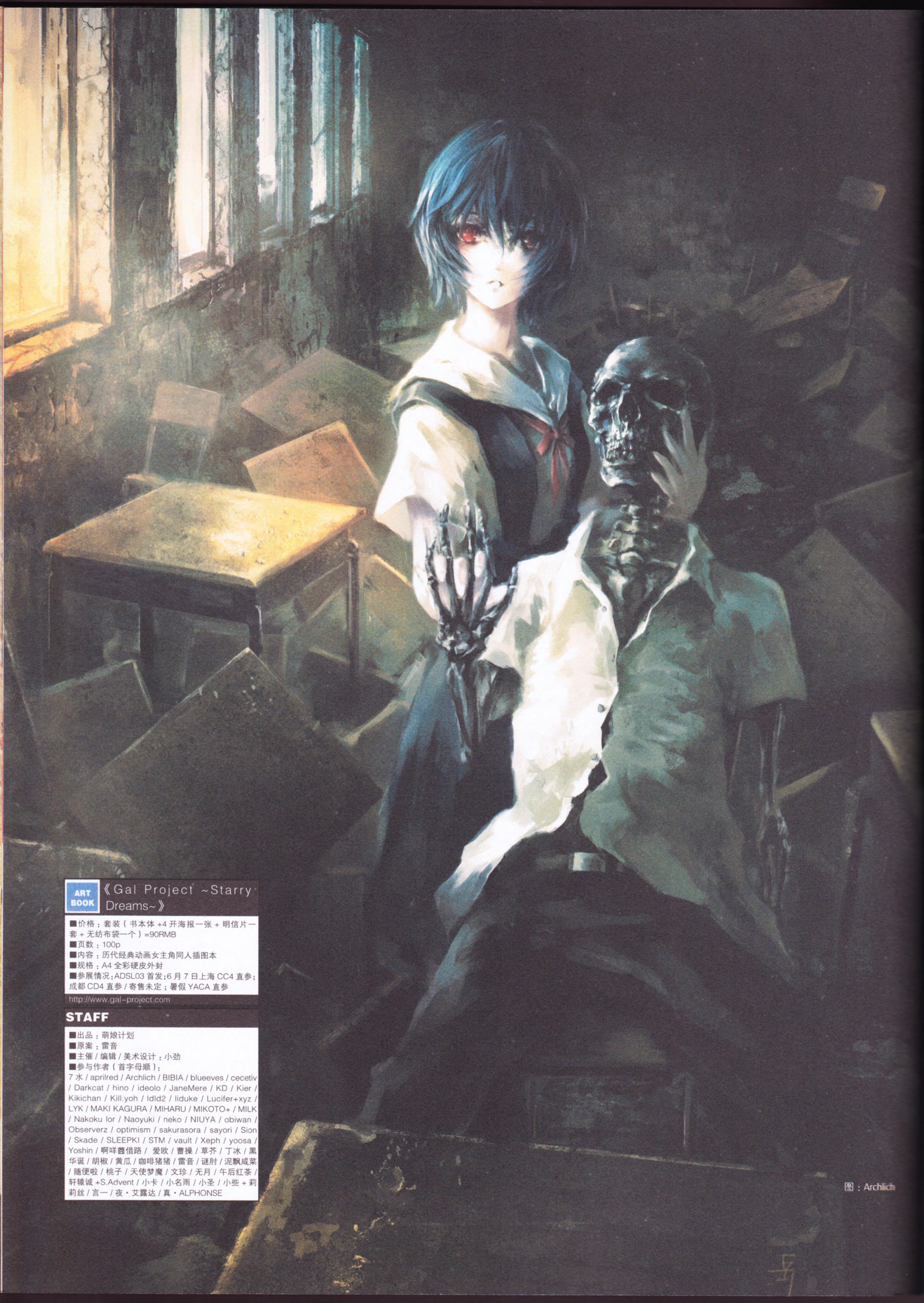
连载地址：纵横中文网 http://comic.zongheng.com/series/59.html

另一部原创机甲 MM 漫画《银河姬世纪》即将开始连载！敬请关注！

关于社团

萌姬联盟自 08 年组建，是主要以原创漫画、同人及周边制作为主的社团，欢迎大家加盟我们哦～

社团论坛：http://oymoe.5d6d.com



ART BOOK 《Gal Project ~Starry Dreams~》

■价格：套装（书本体 +4 开海报一张 + 明信片一套 + 无纺布袋一个）=90RMB
■页数：100p
■内容：历代经典动画女主角同人插图本
■规格：A4 全彩硬皮外封
■参展情况：ADSL03 首发；6 月 7 日上海 CC4 直参；成都 CD4 直参 / 寄售未定；暑假 YACA 直参

http://www.gal-project.com

STAFF

■出品：萌娘计划
■原案：雷音
■主催 / 编辑 / 美术设计：小劲
■参与作者（首字母顺）：
7 水 / aprilred / Archlich / BIBIA / blueeves / cecetiv / Darkcat / hino / ideolo / JaneMere / KD / Kier / Kikichan / Kill.yoh / ldld2 / liduke / Lucifer+xyz / LYK / MAKI KAGURA / MIHARU / MIKOTO+ / MILK / Nakoku lor / Naoyuki / neko / NIUYA / obiwan / Observerz / optimism / sakurasora / sayori / Sion / Skade / SLEEPKI / STM / vault / Xeph / yoosa / Yoshin / 啊咩茵借路 / 爱欧 / 曹操 / 草芥 / 丁冰 / 黑华诞 / 胡椒 / 黄瓜 / 咖啡猪猪 / 雷音 / 谜肘 / 泥飘咸菜 / 随便啦 / 桃子 / 天使梦魔 / 文珍 / 无月 / 午后红茶 / 轩辕诚 +S.Advent / 小卡 / 小名雨 / 小圣 / 小些 + 莉莉丝 / 言一 / 夜・艾露达 / 真・ALPHONSE

图：Archlich



图：Archlich

在这个炎热的五一假期里，许多人都为这来得过早的夏天而感到无比的苦闷，然而在这几天里，一本同人志闪现在广州 ADSL03・第三届本土动漫创作作品展的会场上，为苦于解闷的动漫爱好者带来了萌动人心的动力，这就是萌娘计划最新的动画美少女主题同人志《Gal Project ~Starry Dreams~》

从 2006 年春萌娘计划组建至今，《Gal Project ~Starry Dreams~》(下略称 GP03) 已经是本社第三本大型合同志了。秉承“萌动世界，建立和谐美少女集中营”这个根本有点使人难以置信的理念，《GP03》带给读者的就是这三十年来动画中的美少女角色汇聚起来无比的爱。如果单纯的说它是一本画集，倒不如说它是一本回忆录，一部编年史。它不仅创造了国内参与作者最多的同人志这个记录，还让读者重温了那些曾经让我们感动的动画角色，见证了她们的风格变迁，具有着相当的收藏价值。

同时，为大家带来的还有本期二次元狂热封面作者 Kikichan 的全彩个人志《中华萌娘》。本着对中华风的热爱，Kikichan 创作出这本饱含了中华元素的原创萌动美少女同人志。这也是她的首本个人志，希望大家能多多支持!

《中华萌娘》跟《GP03》在五一 AD03 的首场贩卖已经结束，在 6 月 7 日将会在 comicon 04 的“萌娘计划”摊位上与上海的读者见面。

目前《中华萌娘》与《GP03》正在淘宝进行网络贩售，想抢先购买的的读者可以在以下淘宝地址购买：

http://shop37110384.taobao.com/



MANGA 中华萌娘

■内容：个人原创 / 中华风 × 萌娘 / 插图本
■规格：B5 全彩
■页数：24P(含封面)
■参展情况：ADSL03 首发；6 月 7 日上海 CC4 直参；成都 CD4 直参 / 寄售未定；暑假 YACA 直参

http://moon-vigil.com



爱与激情的绽放！史上最萌卡牌游戏

LYCEE

文 / 小真



GalGame，一个盛产于日本，伟大于中国的宅向物。曾经塑造了一个又一个的经典形象，一段又一段刻骨铭心的回忆。曾几何时，我们把 GalGame 中的点点滴滴作为生活的动力、作为情感的宣泄、作为只属于我们自己心中的理想世界……

观铃的天真、梨花的坚强、沙耶的凄美，我们多么希望可以留住这些瞬间，在停留后的下一秒，只属于自己。Lycee 就是这样的存在……

浅谈 LYCEE 发展史

起源

Lycee Trading Card Game（リゼ）是由日本 SilverBlitz（SB）公司在 2005 年所开发并发售的集换式对战卡片游戏。Lycee 是一个汇集了大量知名的 GalGame 厂商旗下产品中的角色，让玩家通过驱使这些角色进行对战的卡片游戏。与以往的单一作品主导不同，Lycee 提供了一个各种厂商的作品"大乱斗"的平台，吸引了大量游戏厂商的 Fans。Lycee 绚丽多彩的卡图中不仅包含了角色原案所绘制的人物形象，更有许多精美的同人画师所绘制的作品，大大增加了 Lycee 的观赏与收集价值。作为对战类卡片游戏，Lycee 也凭着其独特且完善的系统规则而深受广大技术型卡片游戏玩家青睐。



官方出的 LYCEE 预组：轟焔悠望以及 LYCEE VA5.0 收藏卡册

发展

从 2005 年 1 月 28 日 SB 发售第一弹 Lycee 卡盒（VA1.0、AS1.0、LF1.0）到现在一共有 14 个 GalGame 的厂商或动画制作公司加入了 Lycee 这个大家族。他们分别是：

☆ Leaf ☆

老牌 Galgame 厂，代表作有「ToHeart」、「こみっくパーティー」、「うたわれるもの」、「ToHeart2」等。

☆ Visual Art's（VA）☆

旗下有着 Key 等许多知名品牌的大型会社，代表作有「Kanon」、「AIR」、「CLANNAD」、「SNOW」、「リトルバスターズ！」等。

☆ ALICE SOFT（AS）☆

擅长制作战略系 GalGame 的老牌厂，代表作有「超昂天使エスカレイヤー」、「ぱすてるチャイム」、「大悪司」等。



☆ TYPE-MOON（TM）☆

在奈须きのこ的率领下由同人团体成长起来的优秀品牌，代表作有「月姫」、「Fate/stay night」等。

☆ AUGUST（AU）☆

靠着榊原拓＋べっかんこう制作了多款精品的公司，代表作有「バイナリィ ポット」、「月は東に日は西に」、「夜明け前より瑠璃色な」、「FORTUNE ARTERIAL」等。

☆ Navel（NV）☆

拥有着招牌画师玲平ひろ＋西又葵的 GalGame 厂商，代表作有「SHUFFLE!」、「Soul Link」、「Tick! Tack!」、「Really? Really!」等。

☆ ういんどみる（WM）☆

以魔法题材为主的 GalGame 厂商，代表作有「はぴねす！」、「結い橋」、「魔法とHのカンケイ」等。

☆ ニトロプラス（N+）☆

虚淵玄坐镇以暗调奇幻题材为主的优秀 GalGame 厂商，代表作有「斬魔大聖デモンベイン」、「沙耶の唄」等。

☆ キャラメル BOX（CB）☆

7 年的创建历程没有理由让人怀疑他们的实力，代表作有「処女（おとめ）はお姉さま（ボク）に恋してる」、「終末少女幻想アリスマチック」等。

☆ 07th Expansion（07）☆

以悬疑为特色的同人游戏制作团体，代表作有「ひぐらしのなく頃に」、「うみねこのなく頃に」等。



☆プロダクションぺんしる（PP）☆

代表作：「プリズム・アーク」、「プリンセスうぃっちぃず」、「パティシエなにゃんこ」等。

☆あかべぇそふとつぅ（AK）☆

代表作：「魂響」、「車輪の国、向日葵の少女」、「その横顔を見つめてしまう」「G 線上の魔王」等。

☆ UNiSONSHIFT（US）☆

代表作：「Flyable Heart」、「Chu×Chu アイドる」、「Peace @ Pieces」、「おしえて Re:メイド」等。

☆京都アニメーション（京都）☆

代表作：「Kanon（アニメ版）」「AIR（アニメ版）」「CLANNAD（アニメ版）」。

LYCEE 每一个成长瞬间：

通常发售系列：	
2005 年 1 月 28 日	VisualArt's ver1.0 发售
2005 年 1 月 28 日	Leaf ver1.0 发售
2005 年 1 月 28 日	Alice soft ver1.0 发售
2005 年 7 月 23 日	Leaf ver1.1 发售
2005 年 7 月 23 日	Leaf ver2.0 发售
2005 年 8 月 12 日	VisualArt's ver1.1 发售
2005 年 8 月 12 日	VisualArt's ver2.0 发售
2005 年 8 月 26 日	Alice soft ver1.1 发售
2005 年 8 月 26 日	Alice soft ver2.0 发售
2005 年 12 月 22 日	TYPE–MOON ver1.0 发售
2006 年 3 月 24 日	AUGUST ver1.0 发售
2006 年 4 月 7 日	Alice soft ver3.0 发售
2006 年 8 月 4 日	TYPE–MOON ver2.0 发售
2006 年 8 月 4 日	Leaf ver3.0 发售
2006 年 11 月 24 日	Navel ver1.0 发售
2006 年 12 月 8 日	VisualArt's ver3.0 发售
2007 年 3 月 30 日	ういんどみる ver1.0 发售
2007 年 4 月 13 日	VisualArt's ver4.0 发售
2007 年 7 月 27 日	Alice soft ver4.0 发售
2007 年 8 月 31 日	TYPE–MOON ver3.0 发售
2007 年 12 月 21 日	Nitroplus ver1.0 发售
2008 年 2 月 22 日	CARAMEL BOX ver1.0 发售
2008 年 3 月 28 日	07th Expansion ver 1.0 发售
2008 年 4 月 25	VisualArt's ver5.0 发售
2008 年 6 月 20 日	AUGUST ver2.0 发售
2008 年 7 月 25 日	Leaf ver4.0 发售
2008 年 8 月 29 日	PRODUCTION PENCIL ver1.0 发售
2008 年 11 月 28 日	Navel ver2.0 发售
2008 年 12 月 19 日	あかべぇそふとつぅ ver1.0 发售
2008 年 12 月 26 日	KANOKON 发售
2009 年 2 月 27 日	空の境界发售
2009 年 3 月 27 日	ユニゾンシフト ver1.0 发售

重新收入及复刻系列：	
2008 年 10 月 10 日	Key From Animation 发售
2008 年 10 月 24 日	Leaf Based Edition1 发售
2008 年 12 月 12 日	VisualArt's Based Edition1 发售
2009 年 2 月 13 日	TYPE–MOON Based Edition 1 发售

先行及限定生产系列：	
Lycee Pre–Release Pack	コミックマーケット 67 限定发售
Nitroplus ver.1.0 Prerelease Pack	2007 年 8 月 17 日发售
Alicesoft 4.0 戦国ランス Prerelease Pack	2007 年 5 月 3 日发售
Leaf ver1.0 Limited Official Edition	2005 年東京 DreamParty 先行发售
VisualArt's ver1.0 Limited Official Edition	2005 年東京 DreamParty 先行发售
Alice soft XXX Edition	2005 年 7 月 23 日发售
Lycee Another Edition	コミックマーケット 70 限定发售
Lycee Another Edition2	コミックマーケット 73 限定发售
Lycee Another Edition3	コミックマーケット 74 限定发售

LYCEE 经济型预组：	
Lycee GrandPrix2005 1st stage Champion deck	2005 年 12 月 22 日发售
Lycee 構築済みデッキ『紅』	2006 年 2 月 3 日发售
Lycee 構築済みデッキ『華』	2006 年 2 月 3 日发售
Lycee 構築済みデッキ『想』	2007 年 2 月 16 日发售
Lycee 構築済みデッキ『煌』	2007 年 2 月 16 日发售
Lycee 構築済みデッキ『望』	2008 年 1 月 11 日发售
Lycee 構築済みデッキ『悠』	2008 年 1 月 11 日发售
Lycee 構築済みデッキ『焔』	2009 年 1 月 16 日发售
Lycee 構築済みデッキ『轟』	2009 年 1 月 16 日发售







LYCEE 在国内的影响

Lycee 在国内的发展可谓是一个奇迹，虽然 Lycee 并不像万智牌、魔兽 TCG 那样正式引进内地，但从 2006 年下半年开始，国内部分有爱的玩家就已经开始接触这项神秘而又绚丽的游戏，并且在 2007 年正式建立了 Lycee 国内玩家论坛，使 Lycee 在国内的发展进入了正轨，目前玩家群体已初具规模。

Lycee 在国内的受众程度已经渐渐赶上主流桌面游戏，近来在各个卡店，人们已经不仅仅只把游戏王等卡牌游戏挂在嘴边，时常也能听见玩家对于 Lycee 的讨论。

虽然 Lycee 刚在内地萌芽时，因为购买不便等因素使许多玩家望而生叹，不过仍然有许多有爱人士利用种种途径买到了心仪许久的系列卡盒，并且渐渐从以收藏为目的到成为一名资深的 Lycee 牌手，为 Lycee 在国内的发展开辟了道路，也为 Lycee 在中国光辉的未来奠定了基础。

如今，Lycee 卡牌已经遍布全国，各地牌店内几乎都能见到 Lycee 的身影。玩家们也能很方便快捷地购买到自己所喜欢的卡包。据笔者粗略统计，目前全国 Lycee 玩家已经达到了 500 多人，主要分布于天津、上海、北京、广州、福州。虽然这个数目不如万智牌、游戏王玩家那么多，但这支队伍每天都在成长，每天都在壮大，当然其中也有着各地卡店及有爱人士宣传和推广的功劳，但更多的是依靠着她精美的卡图、非比寻常的收藏价值以及独特且完善的系统规则吸引着一批又一批的新人玩家加入。



玩家在探讨一些 LYCEE 卡牌的效果

使你加入 Lycee 大家族的理由

本身所蕴含的宅文化

虽然 Lycee 玩家不如其他主流卡牌游戏玩家那么多，但是她打破了其他卡牌游戏一贯以单一作品为主导的特点，提供了一个各种厂商作品"大乱斗"的平台。这也是许多玩家所愿意看到也是他们所向往的世界。在这个世界中，玩家可以随心所欲的操控着自己喜欢的各种角色并将他们联系在一起，组成一支只属于自己的队伍，而你，就是他们的主人。这是在GalGame 中永远无法到达的效果，也是人们潜意识中所真正蕴藏的理想世界。



每一套 Lycee 的牌组都有自己的主题，比如纯女仆牌组、纯 Loli 牌组甚至是纯伪娘牌组等。当然也会有以自己有爱的厂商或作品为主题的牌组，比如以 Fate 为主题的牌组，以 Key 社为主题的牌组等。每套牌组都蕴含着你对该主题的爱以及你对该作品的个性化理解。

也许你从没有想到过，Fate 中 7 个英灵同时并肩作战会是何等壮丽的场景；你也不曾想过，如果观铃是 Little Busters 中一员的话，兴许她的眼泪不是因为无奈的分离，而是因为友情所带来的感动；你更不曾想到，所有 GalGame 中出现的魔法少女能够共同洒脱激情，为了幸福的将来，拭去绝望的泪水，消灭一切阻挡她们的恶魔……Lycee，可以给你一切。

那么……有你喜欢的画师么？

集换式卡片游戏，另一个很重要的一个环节就是收藏，Lycee 也是如此。不可否认，当时收集这些萌系角色也是笔者开始玩 Lycee 的一个重要动力之一。如果你对某个角色或者作品有爱，就可以围绕相关的卡牌进行收集，当你欣赏着你引以为傲的卡册时，也会有一种莫名的成就感，也正是因为收藏环节，使集换式卡牌游戏超越了普通的桌面游戏。

既然是收藏，自然每张卡牌有着衡量价值的标准。Lycee 卡牌的稀有度分为 C 卡（Common Card）、U 卡（Uncommon Card）、R 卡（Rare Card）、P 卡（Promotion Card） 和 L 卡（Lucky Card）

一般情况下，Lycee 的每包补充包里由 1 张 R 卡，3 张 U 卡和 8 张 C 卡所组成，如果运气好的话，有一定几率开出 L 卡。L 卡，顾名思义，就是对你好运的肯定。L 卡也叫做应募卡，可以寄往日本 SB 公司，之后可以换回那张 L 卡所对应的 5 张原画卡片，具有一定收藏价值。

LYCEE 的观赏性和收藏价值

说到 Lycee 的观赏性，自然离不开 Lycee 的卡图。Lycee 绚丽多彩的卡图中不仅包含了角色原案所绘制的人物形象，更有许多同人画师所绘制的精美作品。其中有些卡图是他们商业化同人本中所收录过的，有些是特地为 Lycee 新画的。目前 Lycee 卡图的主要画师有以下这些：

かずみ義幸、現津みかみ、有子瑶一、依澄れい、戌角柾、犬弾じょう、オダワラハコネ、香川友信、上谷真綾、騎士二千、木場智士、きみづか葵、くーぴー2、くらげ子、虎向ひゅうら、近衛乙嗣、魚、ザンクロー、しなのゆら、すぎやま現象、すまき俊悟、すめらぎ琥珀、セレビィ量産型、館川まこ、双龍、超肉、なつめえり、七海綾音、NAL、鳴瀬ひろふみ、西脇ゆぅり、爆天童、濱田麻里、みかづきあきら！、光姫満太郎、みやま零、森崎くるみ、矢野たくみ、西又葵、西脇ゆぅり、羽純りお、支倉ちあき、あきら、天河慊人、大野哲也、娘太丸、とろろ、スギムラサチ等。

P 卡的获得途径比较特殊和多样，最简单的获得方式就是每一大盒所附送的盒卡，除此之外，还有 L 卡所交换回的原画卡；日本官方比赛的参加赏和上位赏；一些特别系列里的卡（如 LAE）；杂志或者游戏中附送的卡等等。

这样一来，我们很容易发现，正因为 P 卡获得的难度比其他类型的卡片略高一些，所以 P 卡的收藏价值也相对较高一些。具体和该卡获得的难易度、稀有度以及卡图上的角色人气有关。

Lycee 中每张卡牌都有自身的编号，例如 CH-0823 坂上 智代：（图 1）



图 1



图 2



图 3



图 4

特定的一些卡牌还有它闪卡的版本一般闪卡在原先编号后加上 A，例如 CH-0823A：（图 2）

有些卡牌是在原来版本后再版或者是一些特别版本（如 LAE）中所出的，卡图基本都是重新绘制的，一般情况编号后会有个字母 C，如果版本多，会依次变成 D、E、F 等 例如 CH-0119C（图 3），CH-0823D（图 4）

另一部分卡也是最值得收藏的莫过于原画卡了，原画卡都是由该卡牌相关厂商的王牌画师所绘制，原画卡也是 P 卡的一种，一般编号后会加上 B。例如 CH-0823B：

P 卡的升值的空间在几十乃至几百之间，特别是在 Comic Market 上限量发售的特别系列或者是日本比赛中所获得的卡片更加富有收藏价值（图 5）。

P 卡或者原画卡固然有着独特的魅力吸引着对该作品或厂商有爱的玩家，不过在 LYCEE 中占比重最多仍然是制品卡（通常系列中开出的卡片）。如果说 P 卡是你收藏的最终目标，那么制品卡的存在就是你接触 Lycee 卡片游戏最初的回忆，这些回忆无所谓价值，也无所谓有没有爱，只是你刚开始建立自己的牌组最基础的源动力。以下是每个 GalGame 厂商中的一些卡图：


双方玩家的对局起手


双方玩家对局中



图 5

Leaf :







Visual Art's :







ALICE SOFT :







TYPE–MOON :







AUGUST :







Navel :







うぃんどみる：







ニトロプラス：







キャラメル BOX：













LYCEE 的对抗性

对抗性，是每个卡牌游戏的魅力所在，Lycee 也是如此。与传统的卡牌游戏以点数来计算生命值不同，Lycee 的牌库本身就是生命值。这就要求玩家在利用战术使用牌库的同时，也要斟酌牌库的数量，这样大大增加了对于牌组操控的难度。Lycee 卡牌的类型分为角色卡、道具卡、场地卡和事件卡，卡牌种类的繁多意味着每个玩家有着更多的选择、更多的战术以及更多的临场适应。这样大大增强了玩家间的对抗性。

Lycee 卡牌的每个角色都有自己的特殊能力，这些特殊能力都是以该角色的特点或在原著中所出现的剧情来命名的，例如 CH-1430 北条沙都子能力名字叫陷阱大师，CH-0079 月宫あゆ的能力名字叫奇迹等。有时还能因为某些角色的特殊能力或一些事件的效果和原著的某些场景产生共鸣，这就是 Lycee 带来的魅力，也是每个玩家所希望看到的。



推广会上的新手教学活动

爱……

爱是一种简洁的，单纯的感情，它从不受时间、金钱、权利、国界和人情世故等一切因素的束缚。爱是与生俱来的，所以可以认为它是人性的特质。有对权力的爱，也有对金钱的爱；有对于 3 次元的爱，自然也有对 2 次元的爱……

2 次元的爱，往往不受人尊敬，也经常单纯地被误认为是对游戏的爱，通常不重视承诺而着重征服对方。

Lycee 就是将你的爱实卡化，她不只是一个游戏，她不只是为了赢得比赛，更不是为了征服对手。她是你的内心情感的真实流露，她是你对所喜欢事物的具体表现，她值得所有人尊敬！

因为喜欢某个歌手，人们会去买他的唱片；因为喜欢收藏，人们会去集邮；因为有爱，我们选择了 Lycee……



国内玩家自主举办的 LYCEE 有爱推广会

Lycee 的简单规则

进行游戏所必要的条件：

= 对战对手 =

Lycee 是一种对战卡片游戏，因此你需要一位同样持有 Lycee 卡片的对手。

= 卡组 =

参与游戏的对战双方都需要一副卡组。你可以用自己所持有的 Lycee 卡片来组成属于你自己的卡组，但必须遵照以下两个规则：

☆一个卡组所包含的卡片数量为正好 60 枚。（59 枚或者 61 枚都是不被允许的）

☆同一名名称的卡片最多在卡组中可放置 4 枚。（如有特别注明的例外）

规则说明

卡片介绍

Lycee 的卡片一共分为 4 大种类：

●角色卡；●事件卡；●道具卡；●场地卡；

角色卡（Character Card/ キャラクターカード）

令角色在游戏中登场的卡片。能够登场在游戏中的场地上并进行攻击。卡片特征为紫罗兰色的底色，左下方有角色的基本数值。
※ 在游戏中，根据角色卡的行动状态不同，卡片的摆放方式也随之变化。横向摆放为“已行动状态”、纵向摆放为“未行动状态”。



1. 卡片 / 角色的名称
2. 属性
角色所持有的属性。共分为：
（雪）、（月）、（花）、（宇）、（日）这五种属性，
以及无属性的 。
3. 使用代价
令该角色卡登场所需要支付的代价。
4. 场地限制
可供角色登场的位置限制说明。（红点为可登场位置）
5. AP 值
角色的攻击力数值。
6. DP 值
角色的防御力数值。
7. SP 值
角色的支援力数值。
8. EX 值
从手牌中作为支付而将这张卡丢弃时所能提供的支付数值。
9. 基本能力
角色所持有的基本能力，表示为绿色文字。能力名称后方为使用该能力所需支付的代价。
基本能力的种类以及具体介绍请参照“规则说明 7. 基本能力的种类”。
10. 特殊能力
角色所持有的特殊能力，表示为黑色文字。粗体字为特殊能力的名称，细体为特殊能力的效果。
能力名称后方为使用该能力所需支付的代价。

事件卡（Event Card/ イベントカード）

能够在手牌中直接使用，引发各种强力事件效果的卡片。卡片特征为橘红色的底色。
事件卡在使用过后必须丢弃到场地中的“垃圾箱”里。



1. 卡片 / 事件的名称
2. 属性
事件的属性。共分为：
（雪）、（月）、（花）、（宇）、（日）这五种属性，
以及无属性的 。
3. 使用代价
使用该事件卡所需要支付的代价。
4. EX 值
从手牌中作为支付而将这张卡丢弃时所能提供的支付数值。
5. 事件效果
使用该事件卡所能够产生的效果。

道具卡（Item Card/ アイテムカード）

能够在手牌中直接使用，装备到指定的角色卡上，使角色获得该道具卡的效果。卡片特征为金黄色的底色。
※ 每个角色只能装备一枚道具卡。



1. 卡片 / 道具的名称
2. 属性
道具的属性。共分为：
（雪）、（月）、（花）、（宇）、（日）这五种属性，
以及无属性的 。
3. 使用代价
使用该道具卡所需要支付的代价。
4. EX 值
从手牌中作为支付而将这张卡丢弃时所能提供的支付数值。
5. 道具效果
装备这枚道具的卡的角色所获得的道具效果。

场地卡（Event Card/ イベントカード）

能够在手牌中直接使用，放置到场上指定的空格内，使该空格内放置的角色卡获得该区域卡的效果。卡片特征为翠绿色的底色。
※ 每个场地 / 格只能放置一枚区域卡。



1. 卡片 / 场地的名称
2. 属性
区域的属性。共分为：
（雪）、（月）、（花）、（宇）、（日）这五种属性，
以及无属性的 。
3. 使用代价
使用该区域卡所需要支付的代价。
4. EX 值
从手牌中作为支付而将这张卡丢弃时所能提供的支付数值。
5. 区域效果
放置这枚区域卡的场地内的角色所获得的效果。

对战环境的构成

在 Lycee 中，双方玩家必须按照一定的摆放规则在场上摆放自己的卡片。具体规则请参照下图的场地概貌及其说明：

场地概貌：

如下图所示，Lycee 的对战环境分为对战双方各自一侧的三个部分：

左侧的一个 3x2 卡片单位的“场地（Field/ フィールド）”、右上侧的“卡组区（Deck/ デッキ）”以及右下侧的“垃圾箱（Dust Box/ ゴミ箱）”



使用条件（代价与场地限制）

代价（Cost/ コスト）

在游戏中，角色登场、事件及使用特殊能力等场合，必须支付其卡片上所记载的“使用代价”。

代价（COST）由从手牌中作为支付丢弃的卡中产生。每一枚被丢弃的手卡只能产生与卡片所属属性相同的属性的代价，数量相当于其卡上所记载 EX 值。



场地限制

角色在游戏中登场时，并不是随意在 6 个格内任意选择摆放，而是要依据每个角色自己的“场地限制”来决定登场位置。

每一枚角色卡上都有记载了该角色的可登场位置（参考上方规则说明・卡片介绍），角色登场必须选择规定范围内的位置登场。



※ 在游戏中，根据己方角色之间，己方角色与同列对手角色之间的能力对比关系，将角色布置在合适的位置上能够对战局产生不可忽视的影响。

游戏的流程

游戏的胜负判定

对方卡组的剩余卡片数量为 0 枚时，游戏终止，己方获得这场游戏的胜利。

【游戏开始前】

双方玩家在游戏开始前进行以下准备：

1. 洗切自己的卡组（洗牌）。

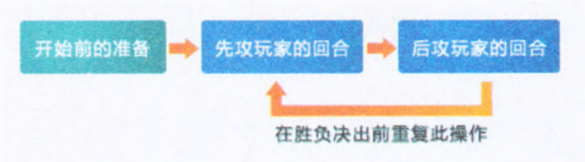
2. 从洗切好的卡组上方抽取 7 枚卡片加入手牌。

※ 若抽到的 7 枚卡片中都没有角色卡，可将手牌公开让对手确认后，加入卡组洗切，重新再抽 7 枚卡片，直到有角色卡为止。

3. 用猜拳等方法决定先攻及后攻的顺序。

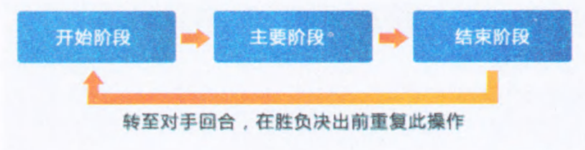
【游戏开始！】

由先攻的玩家开始进行回合制的操作，己方回合操作完毕宣布回合结束后，转至对方进行回合操作。以上过程在游戏结束前一直重复。（如下图）



游戏中的回合

每一个回合由以下顺序的阶段构成：



【开始阶段】

在开始阶段里，玩家将按照顺序进行以下两个操作：

1. 重制（ウエイクアップ）

将己方场上已登场的所有角色转为未行动状态。（将角色卡相对于玩家纵向摆放）

※ 玩家也可以根据个人意愿决定某个角色不转为未行动状态。

2. 抽卡（ウォームアップ）

从己方的卡组抽两枚卡片加入手牌。

※ 在先攻的玩家的首回合例外，只能抽一枚卡片。

【主要阶段】

在主要阶段里，玩家能够用手牌中的卡片以及场上已登场的角色进行各种操作。

玩家能够按照个人意愿，在主要阶段中以任意顺序，任意回数来进行以下操作：

【角色的登场】

将角色登场（配置）在己方的场地上。

●宣言角色登场时，必须指定一个满足该角色场地限制的场地 / 格。

●每个场地 / 格内能够登场的角色最多一名。

●同名同姓的角色在己方场内最多只能存在一名。

●角色登场时，必须支付该角色所需要的登场代价，并遵守场地限制。

●角色在登场时以未行动状态摆放（纵向相对于玩家）。

●该回合内登场的角色在下一个己方回合前不能够进行“攻击宣言”和使用“代价为某某的特殊能力。但能够进行除此以外的战斗的防御、支援行为。”

【角色特殊能力的使用】

使用已登场的己方角色的特殊能力。

●只要有足够的支付代价，玩家能够任意次数使用角色的特殊能力。

●没有说明使用代价的特殊能力为已被动发挥的特殊能力。（非玩家主动使用，自动处理、强制性的效果）

●特殊能力也能够在对方回合的主要阶段中使用。

【事件卡的使用】

使用己方手牌中具有各种效果的事件卡。

事件卡使用过后即丢弃送入垃圾箱。

●事件卡也能够在对方回合的主要阶段中使用。

【道具卡的使用】

使用己方手牌中的道具卡，将其装备至双方场上的指定角色上。

道具卡的摆放为在保证对方能够看到所装备的角色的基础上叠放在对象角色卡上方。

●每名角色只能装备最多一枚道具卡。

●己方也可以将道具卡装备在对方的角色上。

【区域卡的使用】

使用己方手牌中的区域卡，将其配置至双方场上的指定场地 / 格内。

区域卡的摆放为在保证对方能够看到所配置区域的角色的基础上叠放在对象角色卡下方。

●每个场地 / 格内只能配置最多一枚区域卡。

●己方也可以将区域卡配置在对方的场地 / 格内。

【进行攻击】

操作己方 AF 内的已登场角色进行攻击。

关于战斗的具体描述请参照下方“规则解说・游戏中的战斗”

当玩家决定不再进行卡片操作时，主要阶段结束，转入结束阶段。

结束阶段

主要阶段结束后，即该回合结束。

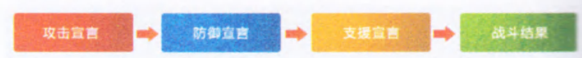
若此时玩家的手牌数量大于 7 枚时，必须舍弃多出的卡片，直至手牌数等于 7 枚。

并且，若场上有任何角色的能力值（AP、DP、SP）因为事件卡或特殊能力等效果发生增减的场合，那些能力值恢复为变化前的数值。

若角色因装备道具卡或回合结束后仍继续有效的效果而导致的能力值变化的场合，那些能力值的增减维持不变。

游戏中的战斗

在己方的回合中，能够使用角色卡进行战斗。整个战斗流程按照处理次序分为以下 4 个环节：



1. 攻击宣言

只要处于己方回合的准备阶段内，玩家随时可以进行攻击宣言。

进行攻击宣言后，玩家必须指定己方场上 AF 内一名处于“未行动状态”的角色，这个角色即作为攻击角色参与这次战斗。

战斗结束后，攻击角色变为“已行动状态 / 横置”。

2. 防御宣言

在对手对己方进行攻击宣言时，玩家可以进行防御宣言，这时必须指定一名己方场上 DF 内的角色作为防御角色参与这次战斗。

能够防御对方攻击的，只有处于与对方攻击角色同列的己方 DF 内处于“未行动状态”的己方角色。

战斗结束后，防御角色变为“已行动状态 / 横置”。

●若与与对方攻击角色同列的己方 DF 内没有登场角色的场合，则进行无防御角色的战斗，卡组遭到损伤。

●即便与对方攻击角色同列的己方 DF 内有登场角色的场合，己方也可以选择不进行防御宣言，此时进行无防御角色的战斗，卡组遭到损伤。

3. 支援宣言

在战斗流程中，双方玩家可以通过进行“支援宣言”来进行角色支援、使用事件卡或角色特殊能力等操作。

所谓角色支援，是指在战斗中，玩家可利用参与战斗的己方角色的前后左右场地 / 格内处于“未行动状态”的其他己方角色为战斗角色进行支援。

提供支援的角色的 SP 值，会为被支援角色提升相应的能力值。根据被支援角色所处的位置，所提升的能力值也不同：

若被支援角色处于 AF 时，则支援角色的 SP 值加在被支援角色的 AP 上；若被支援角色处于 DF 时，则支援角色的 SP 值加在被支援角色的 DP 上。

进行支援宣言后，支援角色变为“已行动状态 / 横置”。

●因支援而导致的角色能力值上升只能够维持到战斗结束。

●在一个战斗流程内玩家可以指定任意数量的角色进行支援。

4. 战斗结果

战斗的结果依据防御方是否存在 / 指定防御角色，分为以下 AB 两种情况：

A. 未存在 / 指定防御角色的场合

防御方的玩家的卡组受到损伤，必须从卡组丢弃相当于攻击角色的 AP 值数量的卡片。

●攻击角色的 AP 因特殊能力、事件、道具等情况产生增减的场合，以该角色原本的 AP 值进行计算。

B. 存在 / 指定防御角色的场合

将参与战斗的己方角色的 AP 与对方角色的 DP 进行比较，若对方角色的 DP 低于己方角色的 AP 时，对方角色被打倒（Down/**ダウン**）。

●由于参战双方角色的 AP 值与 DP 值都要进行互相对比，因此存在两名角色都被打倒（相杀）或者攻击角色被防御角色打倒（反击）的情况。

转换（Conversion/ コンバージョン）

从 TYPE-MOON 系列开始，引入了一个新的效果处理——“转换（Conversion/ **コンバージョン**）”标志为角色卡的能力框内以橘红色的文字“**コンバージョン**：XXX”（XXX 为对应角色名），如下图：



记述有“转换”的角色，是能够与对应的己方场上的角色进行交换而登场的特殊角色。这类角色多数是角色名不同，但属于作品中同一个人物的角色。例如“CH-0614 G 秋葉”相对于“**遠野秋葉**”、“CH-0612 黒桜”相对于“**間桐桜**”等等。

●“转换角色”登场时，记述在该转换角色上的那名角色回到持有者手牌，转换角色作为其替代登场。

●“转换角色”只能登场于满足自身场地限制，并且与场上构成转换的角色相同的场地 / 格内。

●进行“转换角色”的登场宣言时，对方玩家不能进行对应宣言。

追加事项

●构成转换的角色不在己方场上登场的场合，“转换角色”不能登场。

●“转换角色”不能作为构成转换的角色。

●构成转换的角色的卡片名必须为人物的原名。（例如“任命（**霧島**佳乃）”这样的卡片名变化则不能视作构成转换的角色。）

●“转换角色”在登场后，名字视为与其构成转换的角色同名同姓。

●“转换角色”的登场处理与普通角色的登场处理相同。



下面通过一个范例来演示战斗中的各种情况：

在一次战斗流程中，对战双方在同一列上共存在以下卡片：



アーチャー (Zero)　ライダー (Zero)　セイバー (Zero)

攻击方（左侧）指定“アーチャー (Zero)”（AP 5 /DP 4）进行攻击宣言，此时根据防御方所采取的行动不同有以下几种情况：

防御方有进行防御宣言的场合

1. 攻击方指定己方 AF 内的“**アーチャー** (Zero)”（AP 5 /DP 4）进行攻击宣言。

2. 防御方指定己方 DF 内的“**セイバー** (Zero)”（AP 4/DP 4）进行防御宣言。

3. 双方均不使用任何角色支援、特殊能力及事件卡

4. 根据计算：

DP 4（**アーチャー** (Zero)）= AP 4（**セイバー** (Zero)）—**アーチャー** (Zero) 不会被打倒。

DP 4（**セイバー** (Zero)）＜ AP5（**アーチャー** (Zero)）—**セイバー** (Zero) 被打倒。

防御方没有进行防御宣言的场合

1. 攻击方指定己方 AF 内的“**アーチャー** (Zero)”（AP 5 /DP 4）进行攻击宣言。

2. 防御方不进行防御宣言。

3. 双方均不使用任何角色支援、特殊能力及事件卡

4. 防御方从卡组上方将 5 枚卡片舍弃送去垃圾箱。

有角色参与支援的场合

1. 攻击方指定己方 AF 内的“**アーチャー** (Zero)”（AP 5 /DP 4）进行攻击宣言。

2. 防御方指定己方 DF 内的“**セイバー** (Zero)”（AP 4/DP 4）进行防御宣言。

3. 防御方指定“**セイバー** (Zero)”同列的己方 AF 内的“**ライダー** (Zero)”进行支援宣言。**ライダー** (Zero) 的 SP 值加入**エウリュアレ**的 DP 值（4+1=5）。

4. 根据计算：

DP 4（**アーチャー** (Zero)）= AP 4（**セイバー** (Zero)）—**アーチャー** (Zero) 不会被打倒。

DP 5（4+1）（**セイバー** (Zero)）= AP 5（**アーチャー** (Zero)）—**セイバー** (Zero) 不会被打倒。

后记

放眼当今，各式各样的桌面卡牌游戏比比皆是，相比较而言 LYCEE 就显得很年轻了。但是这也正是它的优势之一。属性间的对抗，各种主题的角色套牌，正在吸引着越来越多的人关注它。作为一个有一点点资历的 LYCEE 玩家，我衷心地希望这枝卡牌游戏中的蔷薇能够在国内的土地上更好地成长，为更多新老玩家带来更多的乐趣（感兴趣的朋友可以登陆 bbs.newwise.com LYCEE 专区）。▲



绯色月下、狂咲之绝

百合游戏总集篇

文 / 石马戒严

注意：本文不探讨百合、GL 与レズ的区别，写到的百合游戏一般泛指有少女爱要素的作品。



美少女游戏与动画就像是一对相辅相成的双子，往往都是动画中的风气影响到游戏中来，譬如エロゲー的老玩家总是对厂商们喜欢拿热门动画来 Kuso 的坏毛病心领神会。其实对百合来说亦是如此，想当年百合动画的鼻祖——『乳霜柠檬』系列第二集『エスカレーション～今夜はハードコア～』（1984 年 9 月 10 日发售）讲述了发生在全寮制女子校中的一段故事，之后又发售了三集，接着出版了小说版、真人版和游戏版。『乳霜柠檬』的推出，象征着动画市场开始出现专门针对宅的某部分口味的门类，这个细分的趋势一直在持续发展着，同时也延续到了游戏里，直接开启了百合游戏的黑历史时代。

百合游戏黑历史时代

这个时期的百合游戏并没有什么鲜明的特征，在形式上也较为单调，一般说来要么是向『エスカレーション』系列致敬的作品，要么就是男性脚本家脑中妄想的少女故事，或者是一些在系统上有所创新的调教类游戏。

1995 年推出的一款以『エスカレーション』系列为基础的游戏『エスカレーション '95 ～可以叫你姐姐大人吗？』可算是最早的百合游戏之一，玩家在这款游戏中扮演名门女校的学生会长，也是众人憧憬的姐姐大人，私底下却对可爱的新人女学生露出毒牙，之后还在 1999 年推出了一款续作『エスカレーション～蒼い抱擁～』，本作在 2002 年发售了重制版，名为『エスカレーション -HardCore-』：身为总受的女主角要在百合花园里与各种各样的女孩接触、周旋（以及啪啪啪），最后揭开隐藏在学校中的黑幕。

与该系列类似的还有 Mink 社出品的『美丽猎物们的学园』，讲述了平凡人家的杂草少女明日菜与大财阀千金、同时也是学校里的最高掌权者由利香相遇后，将整个学园卷入凄惨的狂气世界的故事，本作由于曾被著名厂商 milky 改编成动画而拥有较高的知名度，可惜动画只出了两话便惨遭弃坑，成了包括笔者在内一干翘首盼望后续的人们心中的遗憾。Serene 社的『百合色的少女』也是此时代中的一抹异色，主人公虽然是男性，被派去大小姐学校当临时教师，但他完全是站在第三者的视角来观察女校中的百合，甚至不曾对登场的可爱少女产生妄想，最后的结局只有一种是 BG，其他皆为百合。

这个时代值得一提的游戏，还有『Libido7』与『禁忌 -Taboo-』。前者是老厂 Libido 的招牌之一，纯粹为男性 YY 而存在，画面在当时应该算比较精美，虽然登场的人物全是女性，也有少许比较弱智、似乎能称之为百合的情节，但游戏中的一切皆为站在男性立场的臆造产物，诚如其名“Libido”。这游戏比较令人无语的是系统，要看对话框便没有语音，要语音便没有对话框，二者只可选其一，估计制作者的初衷是想把它做成图片动画，可效果实在不敢恭维。

而 Apple Pie 社的『禁忌』系列总共出过两作，第一作诞生于 1995 年的 PC-98 平台上，是最早一批数值型调教游戏之一，也是当时罕见的全语音游戏，历史与『エスカレーション』一样悠久，说的是一个女教师强迫三个女学生叫她姐姐大人，然后跟她们在四个房间中啪啪啪的故事。第二作『禁忌 2』（2000 年发售）的原画师阵容中有后来大名鼎鼎的七尾奈留（当时她还只是以奈留的名义打小工），舞台从学校搬到医院，主角也换成了在心中藏匿着百合魂的女医，医院中可爱的女病人们从此开始了无止境的受难。这两作的构想是非常创新且前卫的，有些地方即使拿到今天也能让人眼前一亮，比如在达成一定条件后，就可以控制姐姐大人享受被逆推的过程；但因为当时游戏设计尚不成熟的缘故，两作都很有难度，尤其『禁忌 2』，简直难得变态，用笔者一位朋友的话说就是：没有一定的根性，你连女孩的衣服角都别想摸到。

除去这些，TinkerBell 公司讲述吸血鬼附身在就读女校的主角身上祸害同学的『纯洁狩人』，以及 1998 年 CARNELIAN 就职于 C's ware 时期的成名作『Re-leaf』，同样都是男人利用少女的身体与别的少女百合的作品，尤其是『Re-leaf』，游戏封面上两位和风少女在桃花烂漫中偎依缱绻的画面让当时还未识百合的笔者深深地震撼了一把，从此就认识了 C 姐。

[アトラク＝ナクア(Atlach-Nacha)]
出品：Alice Soft
发售时间：2000/09/14
原画：ふみや
脚本：ふみや

『アトラク＝ナクア』是 1997 年 12 月 18 日收录在『Alice 之馆 4.5.6』里的一款电子小说（Visual Novel）游戏，标题是克苏鲁神话中蜘蛛神的名字，脚本和原画都是ふみや。在 2000 年的时候，还曾对情节稍作调整后作为单独的作品发售，虽然根据选项的不同各个登场人物的命运会有激烈变化（游戏中表现为初音选谁做“贽”），可是主线剧情大体只有一线，以其很低的游戏性来说，在 Alice Soft 的作品中算是另类（同时也是 Alice Soft 游戏剧情的顶峰）。此外，本作还曾出过小说版，补完了银和初音是怎样成为宿敌这个原本只在游戏里一笔带过的部分。

『アトラク＝ナクア』推出至今已逾十年，却还是拥有一批狂热的 Fans，不管女主角比良坂初音走到哪都会有一堆人跟在后面叫“初音姐姐大人”，甚至有说法认为『アトラク＝ナクア』是日本电子小说类游戏的金字塔尖。作品不论剧本、画面还是音乐都达到了相当的高度，ふみや异常优美的文笔令人折服不已，文中那种既温柔又残酷的氛围此刻想起依然要唏嘘感叹；原画虽然诞生于十几年前，却还是飘散着不可思议的妖异魅力；负责作曲的 shade 只为 Alice Soft 留下过少数的曲目，本作是他唯一的和风系作曲，在一些同人音乐下载网站和早期的同人专辑中，还能找到不少有爱人士的 Arrange，东方团 QLOCKS 的『空の城、月の砂』中段还用到了其中一首 BGM『Going on』的主旋律（sm5579194 13:42 秒开始），07 年的时候，Nico 上的 sm1837595 用 Vocaloid2 的初代初音未来做了一曲『Happiness』，将相隔十年的两个初音用音乐联系起来，玩过游戏再来看歌词，不由得眼眶湿润。





◎剧情简介

距今数百年前，一个名叫比良坂初音的女孩被村人选中作为祭品献给山中的蜘蛛神。在进山的路上，她惨遭一群暴徒蹂躏，而初音认出这群暴徒的首领竟然是自己的哥哥……忽然出现的蜘蛛神“银”杀死了暴徒，而身心俱残的初音则被“银”捡回作为祭品，让她成了自己的同类。残忍的银除了初音之外，还在人间有家室，并在厌倦了自己的妻女之后残忍地杀死了她们。怒不可遏的初音与他反目成仇，从此成为宿敌。

数百年的岁月流逝，在一次同“银”搏斗后，初音身受重伤不得不下山去往人类居住的地方寻找属于自己的“贽”，以吸取精气让自己痊愈。不知是出于好心还是占有欲，初音在一所学校的仓库里救下了一个被色狼袭击的女孩深山奏子。一心想要报答恩人的奏子甘愿为初音奉献自己的身心，直到让她的伤痕全部愈合。于是，初音将奏子带回自己的蛛丝巢穴，告诉她这里只有对自己怀抱强烈爱慕的人才能进得，“从今往后，你就叫我姐姐大人吧。”初音带着温柔而残酷的笑容说着……

虽然初音一直从奏子身上吸取精气，却从未想过将她变成“贽”，她只是不断的在学校游猎，等待再次决战的时机到来。银在数百年的时间中一直未放弃过他对初音的扭曲的爱，他终于还是通过初音猎取的巫女八神燐——同时也是自己的后裔——找了过来。

经过惨烈的战斗，初音用尽最后的力量将宿敌打倒，等到奏子赶来时她已是奄奄一息。初音拿出刚才和银的战斗中留下的蜘蛛受精卵对奏子道：“请将这个孩子养大吧，未来的她一定会很像我……”

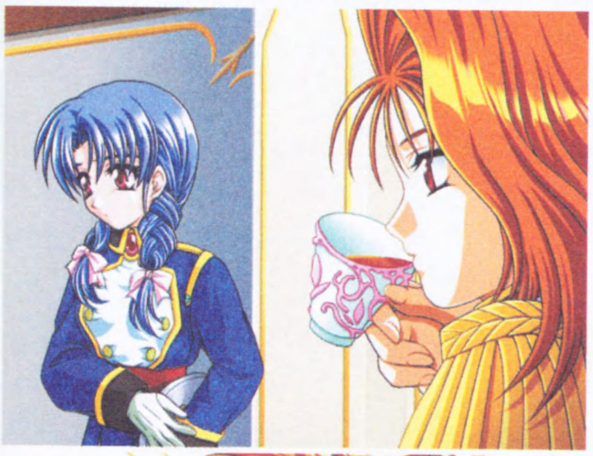
藏匿在学校中不为人知的蜘蛛巢穴里，到处都是姐姐大人与自己的回忆，奏子感受着此刻腹中传来的律动，这个孩子一定会和姐姐大人一模一样，像她一样美丽，像她一样温柔，像她一样残酷，不管哪个，都是自己曾经深爱过的姐姐：“初音，请你快点长大……”。

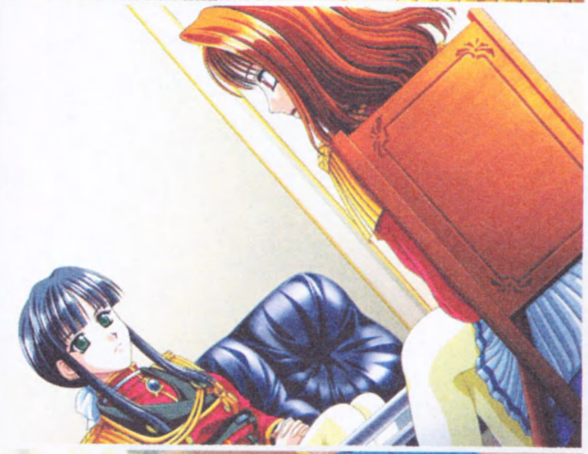
宝冢时代

在『圣母在上』引起爆发、百合真正具备完整的体系之前，游戏界也曾出现过一种可以与黑历史区分的一个类别，明显是受到上世纪三大宅片之一的『少女革命』,以及『美少女战士』中的天王遥与海王满这对给上世纪的同人界造成大震荡的百合情侣的影响，特征为主人公皆是宝冢式男装丽人型的女主角，身穿华丽制服，性格偏向男性化，多半会喜欢可爱的女孩子。

[帝都のユリ (帝都的百合)]
出品：Sweet Basil
发售时间：2000/09/14
原画：相川亚利砂
脚本：布施**はるか**

某种意义上是一款挑战禁忌的作品，以日本近代史上的 226 事件为原型写成，原作是由布施**はるか**在 94 到 95 年间隔月连载于『PP **チャット**』上、全 10 回的长篇小说，在出了单行本后又被做成了游戏。原画是里界有名的相川亚利砂，负责音乐的是后来在同人音乐世界大放异彩的 WAVE。故事发生在架空的近未来，一个类似昭和时代的昭成 10 年，男主角是虚构的万世一系的“帝”。游戏中登场的少女们全部是“帝”身边近卫联队的成员，她们每个人都对“帝”怀有热切的爱意，同时军中百合也是作品刻画的重点之一,除了第一女主角薰对“帝”比较专情之外，其余的少女们个个都是百合。正如其名“帝都的百合”，名字就暗含有百合族的意思(早期谈到百合都是和族一起说的，具体的考据就不详细写了)。这款游戏是少有的由原作者亲自操刀的异类，文字量多得浪费，它可算是把多视角的游戏方式发挥到了极致，游戏中几乎任何一段剧情都能选择任何一名当事者的视角欣赏；但架构虽然庞大，军人阴谋剧的题材也比较少见，少女军官想要清君侧的大义更是某种萌点，遗憾的是布施**はるか**对脚本的掌控明显欠缺火候，充其量只能算是一款有特点的异色之作。不过结局要是能像现实中的 226 事件那样，近卫联队不是被处死就是自杀，那『帝都的百合』或许就有成为神作的资质了。





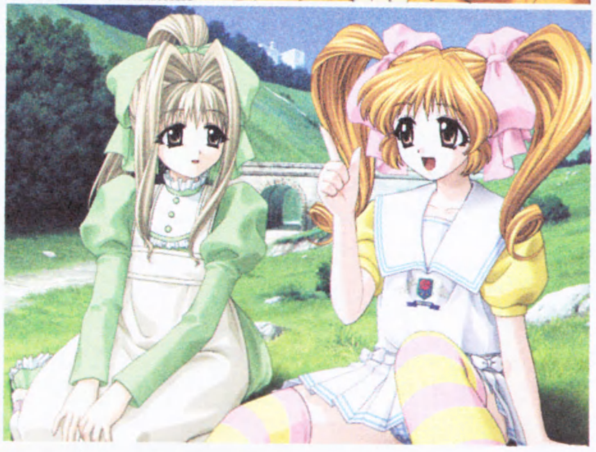


[学園お嬢様奇譚 (学园大小姐奇谈)]
出品：C's ware
发售时间：2000/08/25
原画：森田和明
脚本：MILLION-FACE

C's ware 的游戏，或许是同属一家公司吧，总觉得 CG 有早期 C 姐的风格。作品很多地方都受了『少女革命』的影响，主角御门沙绘从外形到内在都很天上乌蒂娜(当然乌蒂娜没她那么邪恶)。至于攻略对象，从女教师、女学生到女仆都有。纱绘仗着自己懂得阴阳术，在学校里广开后宫，白天若与少女们搞得好，晚上就可以找她们啪啪啪，平时还有修炼模式，有些剧情必须修炼到一定程度才会触发。系统总体来说比较有意思，不看攻略很难玩好。但剧本方面就没有 CG 那么用心了，感觉很多时候只是在看图说话,百合大概算是它唯一的卖点吧。









[サフィズムの舷窓（拉拉之舷窗）]

出品：Liar soft
发售时间：2000/08/25
原画：K.TEN
脚本：高尾登山、星空めてお、睦月たたら

『サフィズムの舷窓』是由另类エロゲー厂商 Liar Soft 推出的一款推理 ADV 游戏，算是该社早期的一部作品，执笔者之一是鬼才脚本家星空めてお（据说奈须蘑菇是他的 Fan，型月的『魔法使之夜』直接交给他负责），原画是后来很有名的工口画师小梅けいと。此外，在『圣母在上』热播之后，Liar Soft 还跟风推出了重制版『サフィズムの舷窓～an epic～』，增加了部分剧情和 CG。

『サフィズムの舷窓』在推理和百合两方面都受到了好评，批评空间上的打分也达到了 80 分。游戏一开始就要玩家从三个女主角中挑选要攻略的那个，根据角色的不同，犯人也会不同，虽然只要认真阅读剧情，玩到中段就应该会猜到犯人是谁，但一路读下来还是很有趣，真正的缺点，大概就是犯人的动机有些牵强吧；至于百合，主角杏里和绝大多数此类游戏男主角的区别只有性别一点，除此以外完全就是个男人。在本作中登场的少女都是杏里的后宫，不仅相貌各异（废话），还涵盖繁多的国籍，韩国、瑞典、新加坡、英国、美国、意大利；德国、希腊、俄罗斯；匈牙利、罗马尼亚、克罗地亚、哥伦比亚……（一个比一个不靠谱，把以上国籍说全估计只有练相声的可以做到，难怪有人吐槽说这是一款“万国联合演习”的游戏）。

本作中有趣的地方不少：女主角杏里对她的诸位后宫佳丽直呼“小猫咪”，一打开游戏界面便可以听到她动情的呼喊“美少女是这个世界的珍宝啊！”让人连吐槽都找不到下手点的是，杏里曾经非常严肃地说她对每个少女都是一心一意的，因为从来没玩过多 P（你这跟男人有啥区别嘛）；杏里拒绝官网上人气投票第一的知性眼镜御姐天京院鼎的理由居然是“我对年上没兴趣”，其实对方不过比她大几个月而已……所以这款游戏也是充满了爆笑元素的，一如 Liar Soft 历史悠久的 Kuso 传统——要知道，Liar Soft 其实对百合很有爱，虽然只出过这一款纯粹的百合游戏，却在许多作品里都玩过百合，像搞笑游戏『ぶるまー2000』和童话三部曲中的『蒼天のセレナリア』、『漆黒のシャルノス』两作，都是百合要素十足的作品，希望将来能再看到 Liar Soft 推出百合游戏，反正你们也是不怎么介意销量的吧～！

◎剧情简介

Hanging basket polar-star，简称 H.B.P——是一艘不属于任何国家、在国际间享有治外法权，全长超过 1000 米的豪华客船，同时也是一所集结了全世界精心挑选的富家千金学校，包括船长、船员、教师、学生在内的逾 2500 名乘员全部是女性，各种各样的生活和游乐设施齐全，几乎可以匹敌一座小型城市。最近船上发生了一系列针对学生的暴行事件，一切的犯罪迹象都指向品行恶劣的杏里，在接下来的三个星期时间中，杏里将要为洗脱罪名而奔走，当然，在解决事件的过程中，收集新的后宫成员也是必不可少的……









以圣母在上为分水岭的百合爆发

『圣母在上』的小说自 1997 年连载开始就慢慢的积累了广泛的人气，但真正的“百合热潮”却是在它动画化之后才真正开始的，自此百合才逐渐有了成熟的谱系，也成了动画作品的配菜之一，之后的许多作品都会在其中加入一些百合要素，使其成为卖点之一。『圣母在上』动画第一期播出的 2004 年是百合界最黄金的一年，前接『暗与帽子与书之旅人』动画版的放送，同年十月又播出了经典百合动画『神无月的巫女』。而 2004 年对于游戏界而言也是代表性作品不断涌现的重要时期，是年有『处女宫』与『NOEL』两部质量还算不错的百合游戏相继发售，背景都是设定在贵族女校，明显受了『圣母在上』的影响，在稍晚一些的 2005 年，反『圣母』的『少女爱姐姐』发售（连主角的声音都如此神似佑己 OTL），其后跟百合沾边的游戏又有一个小高潮，直到『片羽』推出为止。



[处女宫 ~ 褐发的啪啪啪少女们 ~]
出品：mini
发售时间：2004/03/19
原画：日柳こより
脚本：bridge







这款由 mini 社在 2004 年推出的游戏到处 Kuso『圣母在上』，剧中的一切情节皆是站在男性视角上 YY 的女校妄想，虽说真实程度基本为零，但异常 Loli 的人设和一些又萌又糟糕的场景还是放倒了一批人。难得的是本作有着纯情与猎奇同在的特质，假如走小雪线，春菜就只跟她一个人好，整体攻略下来还是挺纯爱的，至于猎奇——俗话说哪里有修女，哪里就有猎奇……

◎剧情简介

圣玛丽亚学院——成立时只是单纯作为培养修女的修道院使用，随后众多地方上有头有脸的人物都将掌上明珠送进来就读，使得这里逐渐转型成名门千金学校。这里的少女们全都穿着系上红丝带的长袖衬衫，搭配黑色连身裙组成的制服，正处于充满好奇与探求欲的年纪。主角友原春菜也是这里的其中一名学生。

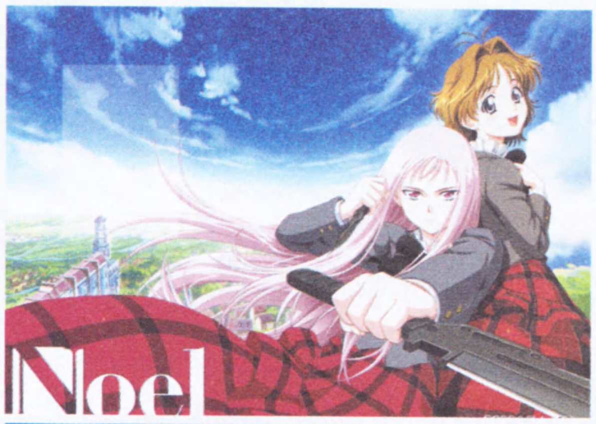
一天放学后，春菜为了取回忘记拿的书本折回教室，原本以为不会有任何人的教室里，靠窗的桌子上有一位少女正坐在那里手上捧着春菜的书。少女的黑发绑成两条马尾，肌肤有如陶瓷般冰冷白皙。“这是你的书吗？”少女的问话令春菜错乱不已，要是被修女知道自己在看这种书就大事不妙了。“这书我要了。”少女似有若无的嗓音掠过耳际。随后，柔嫩的触感覆上了春菜的嘴唇，这是春菜的初吻……

第二天，春菜发现夺走自己初吻的神秘少女转学到了自己班级。这个名叫小雪的女孩平时在同学面前扮演从美国转学回来的天真无邪优等生，但在和春菜独处的时候就立刻露出了本来面目。她以书的事情要挟春菜做自己的宠物，春菜开始只是单纯的顺从小雪，后来却在这种秘密的关系中逐渐地喜欢上了对方。一天，小雪带春菜来到学校的祭坛，她凝视着正前方的玛利亚雕像对春菜别扭地说起了她和其他一个女生的事情，春菜这才明白她是在嫉妒：“小雪同学，那你想不想制造什么别的回忆呢？”——小雪微微点头，两人在神的前面宣誓，无论生老病死，都会和对方至死不渝共度一生……

小雪和春菜虽然只相处了两个星期，却度过了各自人生中最美好的一段时间。然而毕业典礼的早晨，春菜发现小雪已经悄无声息的离开了。

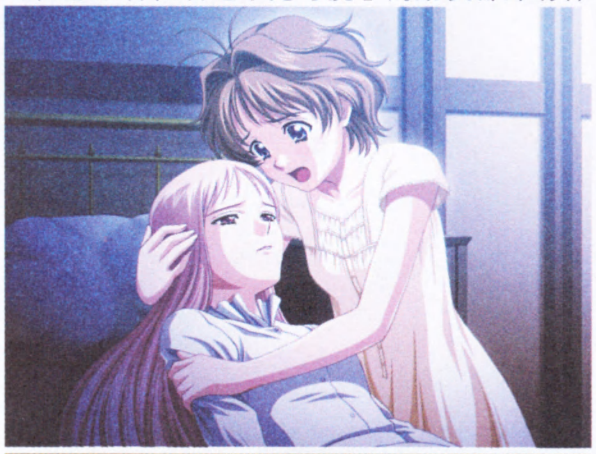
升上高中后的新教室，和以前的教室同样处于夕阳余晖洒下的位置上，本该是无人存在的教室里，有位少女坐在窗边后排的桌上拿着一本书翻看，那是春菜非常熟悉的人，一如初见时的模样……

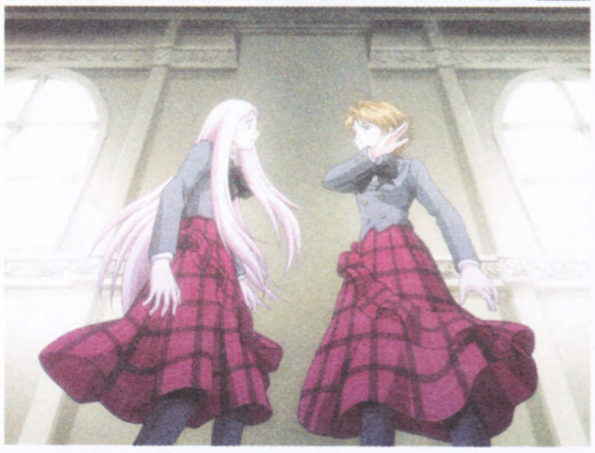
[NOEL]
出品：FlyingShine
发售时间：2004/09/24
原画：マルベル
脚本：竹宫ゆゆこ

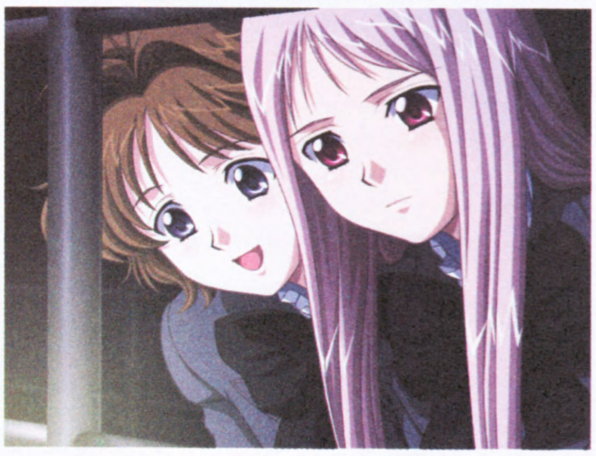




NOEL最引人注目的地方莫过于它的系列构成和脚本执笔者——最近正当红的热门动画『龙与虎』的原作者竹宫幽幽子，发售时间在2004年的9月，制作公司FlyingShine曾出过让田中ロミオ成名的『CROSS†CHANNEL』。笔者个人认为这是竹宫幽幽子写得最好的一部作品，不管是热血的战斗场面还是细腻的感情戏都在她的笔下被刻画绘得娓娓动人，尤其是对主角Noel心理与价值观变化的描绘，充分显示了竹宫的功力，这位作家最为擅长心理描写，想必各位看过『龙与虎』的朋友都深有体







会吧。可惜的是竹宫在对于剧本的整体把握上略有不足，许多伏线埋下去未能收回，最后干脆来一个大团圆结局了事，给人以虎头蛇尾之憾，也许是当时企划得太过仓促。另外CG的数量少也是重大的缺点，一些莫名其妙塞进去的过场动画实在不上档次，假如可以用做动画的时间来多绘几张CG，效果应该会好很多。值得一提的是知名歌姬Rita除了演唱ED曲之外也为主角之一的天崎理理配音，听惯了她唱歌时激昂的御姐声再听到那把老成的少女声感觉很是微妙……

◎剧情简介

Emanon是战后超越国家的集权机构管理下的一支特殊部队，君临部队顶点的是被称为“Emanon之死神”的少女吉川Noel。这次Noel接到了新的任务：伪装成学生去名门全寮制的女校上学担任一个名叫天崎理理的女孩的保镖——她是已故天才科学家天崎今日子的女儿，也是日本制药代表企业天崎制药的独身女。

Noel的监护人和义兄吉川裕树开车将她送到学校，她伪装成美国归来的理理的远亲表姐办理了入学手续。但本该在学校的接待室接待Noel的理理却不见人影。Noel在学校中无聊地闲逛时，意外地在礼堂发现了爬在高处下不来的理理，她不动声色地把保护人救了下下来，等理理热情洋溢的自我介绍一番之后才告诉自己的身份……

自小被培养成组织杀人工具的Noel从没享受过学园生活的乐趣，是理理一点一点的教给她那些平凡的生活方式。理理带着Noel去饰品店挑选小饰品，和她在阳光下饮红茶，介绍自己的秘密场所，两人的感情在平淡无奇的日常生活中慢慢加深。一天理理为了取回给Noel准备的蛋糕许久未归，担心不已的Noel冲进夜晚的街道，与敌对组织派来的双子姐妹激战。落于下风的双子姐妹变身成兽化人，Noel为了应对也不得不使自身兽化，原来Noel是当年理理的母亲天崎博士开发的第一位兽化人，双子姐妹则是她的后续……

经过一番苦战，Noel打败了一直觊觎理理的犯罪组织“奇迹之方舟”的头目葵。她也拒绝了察觉她感情变化的哥哥裕树的求婚，正式脱离了Emanon。Noel终于可以生活在阳光之下接受了理理的感情，也告别了自己阴惨的过去，属于两位少女的未来此刻才正要开始……

[片羽]
出品：Tarte
发售时间：2007/1/26
原画：笛
脚本：J-MENT

2007年1月26日作为Tarte社的第9作发售的游戏，各方面制作阵容都很强悍，CV有安玖深音、五行なずな、成濑未亚等几位里界的ACE，脚本是以细腻见长的J-MENT，画师则是凭借本作一举成名的笛，演唱OP/ED的分别为Rita和观月あんみ。可惜『片羽』虽然是一款公认的佳作，Tarte社却在为玩家奉献了如此一部百合大作之后宣告破产。所幸当时制作『片羽』的原版人马最近又批了个“RococoWorks”的马甲卷土重来，去年10月发售的『Volume7』便又是J-MENT+笛的黄金组合，连OP/ED都还是Rita搭配观月的阵容，该作也有不少百合要素，只不过要想再玩到『片羽』这样的游戏，是可遇而不可求的……

◎剧情简介 白羽篇

故事发生在现代，讲述了赛罗与若叶一路旅行编写剧本和收集同伴，最后大家同心协力演出了颠覆传统的新编历史剧“天使的启示”的故事。



赛罗此行的目的是给可可作维修，而同行的若叶是赛罗的青梅竹马，一位有着旺盛创作欲望的少女。她为了已经报名参加的演剧祭，计划着边写剧本边四处寻找演员。若叶的剧本和与大家都熟知著名的悲剧“天使的启示”完全相反，她大胆的改编结局，把史上最大的叛徒艾因写成一个好人。尽管抱着“连演员都可能找不到吧”这样的不安，然而在命运的安排，他们居然找到了与剧中主角非常相称的安杰莉娜与人偶贝尔，两个人的成功加入使剧本得以开始顺利排练，最后演出大获成功。

白羽篇故事分为三条路线，主要剧情是一样的，不过视角变化和个人结局有点差异，而只有玩到可可线，才能将白羽和黑羽篇完全联系起来，明白整个剧情。若叶线是主要以她和赛罗的恋爱为线索（必须攻略才能出现可可线，基本是陪衬用）。安杰莉娜线是她与贝尔的感情为线索（主角线路）。可可线其实就是安杰莉娜线的加强版。

◎剧情简介 黑羽篇

与欢快的白羽篇时代不同，悲情的黑羽篇发生在古代，主角是著名历史故事“天使的启示”中的白之国公主克里斯蒂娜与青之国国宝人偶艾法，故事以在国家阴谋漩涡中心的克里斯蒂娜和艾法的悲恋为线索，是整个游戏的精髓。

游戏开始通过可可的视角介绍黑羽篇的开端：白之国公主克里斯蒂娜是当时最著名的人偶调律师，她与从青之国来的国宝人偶艾法正在排练的舞台剧“天使的启示”，两个人渐渐产生了不一般的关系，然而由于复杂的政治背景原因再加上人类与人偶的隔膜，只能选择压抑自己的情感。

正式演出的日子终于来临，然而这出戏剧里，隐藏着一个谁也没有想到的巨大的阴谋。原来青之国对艾法做了暗示，让她在舞台上失控暗杀克里斯蒂娜。虽然最后暗杀未遂，但克里斯蒂娜承认了自己心中对艾法的感情，原本紧闭的心扉就此向她打开。公主忠诚的女骑士艾因不惜牺牲生命，将艾法夺回送到克里斯蒂娜身边。可惜克里斯蒂娜与艾法快乐的重逢只经历了短暂的时间，她意识到将心情倾注在艾法身上的同时等于是束缚住了艾法，会对她的人偶核心造成致命伤害。为了平息两国的争端，最后克里斯蒂娜选择死在艾法怀中。失去的克里斯蒂娜公主的艾法将封存这段记忆的记忆石交给可可，并让白之国大臣艾因带走可可，自己则与公主一起永眠。







【其它公司的百合作】

在这段时期中，别的游戏公司也相继推出了一些百合游戏。其中不能不提的是 Kiss 社 2006 年的『**カスタム隷奴 F**』，这是继『禁忌 2』之后的唯一一款纯百合数值型调教游戏；奇幻背景、百合，再配上 Kiss 社独有的纸娃娃自 DIY 系统，实在是一桌不可多得的大餐。

[アポクリトス – 外典 –]
出品：Wavestar Label
发售时间：2007/08/31
原画：天草帳
脚本：紀州直行



音乐迷都会知道的 GWAVE 以“Wavestar”的名义进军游戏界的一款作品。游戏在系统上有些创新，全部是 CG 加台词，没有分支选项，无需狂点鼠标便可自动送字，形式仿佛介于动画和游戏之间，照官方的说法是音乐电子小说。

故事中有三位主角，其中两位是“天使卵”的守护骑士。只会存在一个的天使卵却出现了两个，正当诸神打算敲碎其中的一只时，身为守护骑士之一的玛格娜夺走天使卵逃到了下界，另一位守护骑士露奉命讨伐她，原本是好友的两人却被迫成了敌对的双方。在两人激战之时，倒霉的女子高生御影被意外卷入，三位少女的故事就这样开始了……

其实本作的剧情、音乐、画面都只有中等水平，但却请来了三宅华也、柚木**涼**香、落合**祐**里香三位名 CV 来为角色献声，有些台词相当催泪。不过故事却在进入最高潮时戛然而止，最初的企划应该是长篇，可惜游戏发售后表现不佳，记得排到了 Getchu 销量的当月倒数，现在看来是冻结了。



[恋夏 ~ れんげ ~]
出品：JOKER
发售时间：2007/08/31
原画：秋蕎麦、かゆらゆか、ろり絵師
脚本：まり、他

制作公司 JOKER 是大名鼎鼎的骗钱公司 CIRCUS 旗下的一家分社（官方宣称姐弟社），『恋夏』是他们的出道作，原画阵容包括多位 CIRCUS 画师，编剧**まり**是除御影外的『D.C.』系列二把手。游戏总共分为四章，可以任意选择攻略顺序，其中第三章为百合剧情。本以为闪亮的华丽阵容至少应该交出对得起期待的答卷，但实际上『恋夏』是一款不折不扣的地雷（家里蹲佐藤发来贺电：Kuso Game!）。

故事主要讲的是宅女勾上非宅女的过程，可给人感觉却是写脚本的人明明不懂百合还非要来生搬硬套，除百合外完全不值一提，很多地方根本是在给 CIRCUS 的新作打广告：主角二人去的 Otaku 店里的海报是马上要出的 PS2 版『最终试验鲸鱼』、宅女房间墙上贴着预定在当年年底发售的『Eternal fantasy』的女主角…另外游戏还狠狠 Kuso 了一把幼女兼百合向动画『光之美少女』，不仅出现了大量 Cos 该动画的场面，甚至还有战斗时的主题音乐，实在可惜了宣传海报上那一派意境悠远的夏日群青。

[僕と、僕らの夏（我和我们的夏天）]
出品：light
发售时间：2003/08/08
原画：笛
脚本：早狩武志

偏僻不知名的乡下小镇即将在夏末大坝竣工后淹入湖底，在最后的夏天，应该留下什么值得纪念的回忆呢？故事就是围绕着几个在这里度过最后的夏天的少年少女们展开……本作由 light 制作，绘制 CG 的是『片羽』的画师笛，游戏设定了男主角和第一女主角市村贵理两个视角，在走第三女主角小川冬子路线时，会出现另外两个女主角有夏和贵理的百合剧情。

其实像这样在剧情中加百合桥段或设定一个有百合属性的女主角的游戏有许多，譬如『**君が主で執事が俺で**』里的姐妹百合，『PRISM ARK』中神乐对普林西娅的执念（巧的是这两作中有百合属性的角色 CV 都是伊藤静和生天目仁美，果然有这对夫妇的地方就会有百合么，囧）。



[工画堂的游戏]

工画堂工作室于 1916 年创立，是一所经营设计及软件开发的日本企业。它 1982 年开始开发电脑游戏软件，工画堂旗下有多个制作游戏的分组如猫组、兔组、熊组、熊猫组、狐组、淑女组。其中黑猫组和有限公司熊组是出了名的对百合有爱。黑猫组开发的『小魔女帕妃』系列曾经被国内的大宇代理过因此知名度很高，主角帕妃基本是在一边赚钱一边百合，到了系列的第二作百合度大幅提升，直接出现了 Kiss 和接近啪啪啪的 CG，去年那款请来了**榊原ゆい**配音献唱的百合音乐游戏『Solfege』也是黑猫组的作品，有限公司熊组的『发明工坊』就更加有名了，川澄绫子配的天才发明少女娜诺卡在当年萌倒了一大群人，她在游戏里也受到了各位百合少女无差别的喜爱，相信很多人对游戏百合的启蒙就是本作～！



[闲谈]

一些有名的**エロゲー**厂商也会玩票性地推出一些包含百合要素的游戏，其中真正比较有诚意的要数戏画的格斗 GAME『**オトメクライシス**』，热血的正义笨蛋和邪恶糟糕 Loli 的搭配相当有爱，其它的倒谈不上有多好，纯粹只是物以稀为贵了。此外，自制作『片羽』的 Tarte 倒闭后，游戏中的百合陷入全面低潮，取而代之的是同人与伪娘游戏的兴起。

质量参差不齐的同人与泛百合作品

『亲吻花瓣』系列无疑是知名度最高的百合同人了，客观来说水平实在一般。另外有一个叫“Rolling Star”的同人组也对百合相当执着，但除了一部向『**エスカレーション**』致敬的作品没有特别烂掉外，后来是每况愈下，越做越傻，还必冠以百合之名。在质量参差不齐的同人游戏里，笔者只推荐『**紅刻の唄**』(可以直接上官网下载：http://www.ip.mirai.ne.jp/~chiharu/)，除去画面稍微简陋一些之外，不论剧本还是音乐都俱属上佳，可惜后来被制作组弃坑了。另外还有“TinkleBell”这个同人组，虽说一向都秉持着“男人不需要”的理念，不过他们的游戏实在太过个性，难以为大众接受，所以知名度并不高，有兴趣的朋友可以找『**闇夜ト星ノ冥土館**』来试试，很能代表其风格。





在 2ch 的百合版上经常可以看见以下的问题——请问『少女爱姐姐』是百合吗？回答不外乎两种：1、不是，瑞穗是男人，绝对不是百合。2、是，少女们以为瑞穗是女人，对她怀抱的爱慕之情当然是百合。笔者觉得其实数量繁多的伪娘游戏也可以算在泛百合作品之中，理由近似回答 2 中的观点，毕竟在不知道伪娘真实性别的情况下喜欢上她也可以看成是百合，不过说起来，其实瑞穗最早是为了反百合而出现的，后来却意外的成了一大萌系的开山鼻祖。

之后以伪娘为主角或出现伪娘角色的作品如雨后春笋一般涌现，早年游戏公司还比较矜持，伪娘系的“女”主角一般都是不可攻略人物，要是伪娘的人气够高，那他们在 Fandisc 里可能会被男主角拿下，最近的趋势逐渐演变成伪娘也被列进了攻略人物之中。有道是性转换乃伪娘之最高形态，动画中有『女生爱女生』中萌倒群人的大佛，游戏界也有闻名遐迩的『X-Change』，该系列是著名的转变类游戏，男主角在完美转变后根据选项的不同会走向当女人和变回男人等不同的分歧。





家用主机上的经典百合游戏

说到家用主机上的百合游戏，首先要提到的当然就是 Success 公司的两款名作『红线』与『青城』。

[アカイイト（红线）]
出品：SUCCESS
发售时间：2004/10/21
原画：Hal
脚本：麓川智之

本作是 Success 公司于 2004 年推出的一款和风奇谈百合游戏，平台是 PS2，负责脚本的是麓川智之，hal 担任原画师和角色设定。总的来说『红线』无疑是一款可以进入百合殿堂的名作，不论是音乐、原画、系统，还是剧情与百合都达到了一定高度，麓川优美的描写也给予玩家一种身临其境的美感，仿佛能通过文字望见茫茫黑暗中宛如吹雪一般的槐花雨，扑闪磷光翩翩舞动，在夜晚的静谧里画出虚幻轨迹的月光蝶；听闻鬼子造访之前清脆悦耳的铃声；嗅到夏日僻静乡间远离尘嚣的青草气息，直接将人带入了那个绮丽的和风幻想世界。

负责『红线』音乐的是包揽 Innocent Grey 社的三作音乐且经常和霜月**はるか**一起合作的 MANYO（little Wing），他为『红线』创作的 OST 得到了游戏玩家与音乐爱好者众口一致的好评，许多人即使没有玩过『红线』，也同样为了音乐中所传达出来的那种弥漫着淡淡乡愁感与夏日清新气息的意境所倾倒。C73 上霜月还曾颁布过一张印象专辑『**いつかのひかり**』，同样成为了众多同人音乐爱好者珍藏的经典专辑（编者注：『红线』的 OST 是 Manyo 以及霜月水平最高的作品之一，尤其是霜月与 Riya 合唱的片头歌《**廻る世界で**》，吐血强烈推荐！）。

除去这些卖点，『红线』也在游戏性上有所革新，就算是拿去与其他普通的美少女游戏比也有不少可取之处。比如游戏中的分歧异常繁杂，结局有 32 种之多，剧情被砍成了一个个的碎片散落在各个人物的攻略流程之中，攻略的过程其实也就是搜集碎片拼凑完整剧情的过程。虽然以攻略人物的不同会在细节上略有调整，但主线情节大致相同，一定要把全部人物攻略才能知晓剧情。虽说必须通全线才能知道完整剧情的游戏有很多，但它们不似『红线』这般限定了人物的攻略顺序，要达成某些人物的攻略必须先玩出另一个人物的 True End 才能解开结局封印，否则只能一次次的 Bad End。其实这样也间接限制了情节的走向，为玩家提供一条拼凑碎片的固定线索。在『红线』中的人物





攻略顺序大致是千羽乌月→若杉葛→羽藤柚明→浅间朔夜→望，处处埋有伏线，许多地方相互呼应，每完成一条线都离真相更近一点，直到五个人物圆满，这时会出现一张羽藤桂手捧花束幸福洋溢幸福笑容的CG，游戏的标题画面则从原来的幽深树丛变成被西沉的余晖渲染的赤橙色，BGM也换成了古朴悠远的『**廻る生命**』，象征这场千年轮回的终结……

其实严格说来，『红线』的确有考据过头、感情不足的毛病，许多大段的民俗陈述显然是依照执笔者的喜好强加进去的，放在情节中显得比较生硬，有关感情的刻画又总在关键时刻戛然而止，大有意犹未尽之感。不过综合百合与民俗两方来看，『红线』毋庸置疑的已经是前者的殿堂级，作为和风奇谈游戏也在公认的名作『水月』之上（笔者心目中此类游戏的至高点是水镜的同人游戏『灯穗奇谭』），而且『红线』中从未出现过于残酷的场面，总能保持在一定的底线之上，这也在某种程度上限制了剧情的走向，利用突破底线来赚眼泪骗感情的还用详细举例么？不管怎么说『红线』是一款值得强烈推荐的游戏，全线结束以后再听那首『**廻る生命**』，一边回想游戏中的某些情节，不由得很是感动，堆积在心中难以尽述……

◎剧情简介

一个与往常无异的夏天，主角羽藤桂唯一的母亲去世，她从此失去了唯一的亲人。虽然请了会计师帮忙处理，但桂还是决定回一趟老家经观冢，亲自看一看父亲遗留下来的家业——那是一座建在僻静山脚下的古朴宅邸，十年前桂和父亲母亲就住在这所大房子里。当年一场突如其来的大火夺走了父亲的生命，桂也在这场灾难中丢失了6岁以前的记忆，此后母亲带着桂从老家搬到了都市。十年过去了，这是桂第一次回到经观冢，她独自一人坐在洒满夕阳余晖的电车之中，开始了漫长的旅程。全部的行李只有那个装满了生活必需品的帆布包，远望车窗外不断流逝的故乡风景，心中涌动起交织着不安与憧憬的情绪，这是有什么故事即将开始的预感……

电车停靠在一个不起眼的小站上，与桂一同下车的还有一个留着黑直长发的少女，对方是优雅华丽浑身弥漫古典气息的和风美女，身上穿着名门女校的纯黑制服，手上还握有一把用布袋封好似乎是日本刀的物品。她在检票口拿出一张照片问负责乘务的大叔是不是见过里面的少年，大叔摇摇头说这是一个来客很有限的小站，要是有这样的人物来过他一定会记得，得不到满意回复的少女转身消失在夜色中。桂从大叔口中得知去往经观冢的末班巴士已经开走后住进了他推荐的旅馆，在旅馆里不出所料的再次见到了站台上遇见的少女，两人一同共进晚餐，在聊天的过程中桂得知了少女名叫"千羽乌月"，来到经观冢是有一些工作要处理。愉快的晚餐结束后，桂回到房间休息，昏睡之间听到一阵阵清脆的铃声，恍惚间看见了一片闪耀着青白光辉的蝴蝶。惊醒之后的桂走出房间想要确认，在房门口又见到了乌月，乌月提醒她说在附近感觉到了妖气，要她小心应对。

回到老家乡下的第一夜平安无事的度过了，第二天清晨，桂搭乘巴士来到站名就叫经观冢的地方，羽藤家的宅邸依山而建，从外表上看已然荒废许久。在羽藤宅的院子里，桂遇到了一个很有精神的可爱少女，她告诉桂自己名叫葛，旁边的那匹白色小狐狸尾花是自己的朋友。



桂在道别葛之后沿着登山道上山，仿佛冥冥之中被什么力量牵引一般，穿过一片灌木丛，突然开阔的视野里，一颗高大的槐树安静的伫立着，满树的白花在阳光的照射下闪烁晶莹的亮光，似乎是不属于这个世界的景色。树下站立着一个美貌的少年，少年告诉桂自己也叫**ケイ**（和桂的读音一样，是提示后续情节的关键，这里就不勉强译成汉字了），微风吹过，槐花纷纷扬扬的洒落，在风中宛如蝴蝶一般飞舞，**ケイ**望着满地的槐花告诉桂槐字拆开来是"木鬼"，自古就是具有灵性的神木，在中国的传说里人们会在墓前栽上槐树，槐花的花瓣酷似蝴蝶，蝴蝶不论在哪国的神话中都是运送死去灵魂的"鬼车"，"槐"也总是与鬼与灵魂之类的东西脱不了关系，说完这些，**ケイ**突然神色一变警告桂不要再靠近这里。

下山之后桂才想起来那个少年就是乌月相片中的人物，不过现在已经管不了那么多了，先到商店街填饱肚子才是首要任务。此时对面开过来一辆拉风的跑车，车主是桂非常熟悉的故去母亲的好友浅间朔夜，她在听说桂回老家之后也开车赶到了经观冢，后来又与桂住进了同一家旅馆。旅馆中有着上好的温泉，第二天的晚上，桂与朔夜、乌月一同享用这美妙的温泉，可是不知为何朔夜和乌月之间似乎是犬猿之仲的关系。今夜又注定不会平静，昨晚出现的灵异此刻终于显现原型，她们是一对双子姐妹望・御影，目标是用羽藤桂的血复活千年前被封印的作为山之神的主人。望和御影告诉桂，她的血是纯粹浓厚的传承千年的"贽之血"，不论是鬼是妖喝了之后都能威力倍增，发挥出奇迹的力量（就是这个设定让『红线』名正言顺地借着吸血之名画了许多YY的CG，游戏里也直接说了桂相当于唐僧，不论是人是妖都想吃，

堂而皇之的总受后宫）……

正当桂要落入双子吸血鬼姐妹之手时，幽冥之中出现了一群青白的蝴蝶，在黑暗的空间里画出一道道优雅的轨迹，蝶群中央站着一个身穿浅蓝色装饰有蝴蝶花纹的和服的少女。在少女的帮助下，桂摆脱了望和御影，她对这位名叫柚明的少女感到莫名的熟悉，但又想不起来在哪里见过她。

至此开启物语真相的钥匙已经全部集齐，想要走向怎样的分歧选择权就掌握在玩家的代言人羽藤桂身上。

◎分歧一 千羽乌月

桂母亲的本家姓氏就是千羽，所以乌月可以算是桂的远亲姐姐，她年纪轻轻便成为散落在日本各地的鬼切部分支千羽党鬼切（斩鬼师）。乌月来到经观冢的目的是追杀作为被封印的邪恶山之神的分身之一的**ケイ**，当年她的哥哥明良抓住了**ケイ**却没有杀死他，为此不惜欺骗鬼切部众人说已经将**ケイ**斩杀，实际上明良却将他偷偷藏起来，还暗中教给他斩鬼之术，希望他改邪归正。最近乌月得知**ケイ**在经观冢附近出现便一路追来。一场恶战之后，**ケイ**告诉乌月自己也想以死来偿还犯下的罪孽，可是目前他还不能死——他来经观冢的目的是解救一个重要的人，等到将其救出，要杀要剐听凭乌月发落。

乌月也在与桂的逐渐亲近中，将她当成了自己最重要的人。在最后与双子姐妹的决战中，双子姐妹使用幻术迷惑了乌月令她失手将桂砍伤。充斥一片血色与杂音的世界中，乌月想起了自己所背负的沉重十字架，当年也是这样错手杀死了哥哥……





挣脱了悲惨的回忆，乌月在现实的世界中重新找到的容身之所，那就是守护名为羽藤桂的少女。暑假转眼间过去了，此时吹拂而过的是凉爽的秋风，放学路上，和同学正闲谈的桂，耳畔传来温柔呼唤自己名字的身影，不用回头也知道一定是一直等待的那个人回来了……

◎分歧二 若杉葛

若杉表面是日本屈指可数的大财团，暗中却是掌控日本各地所有鬼切的头领，而葛就是若杉集团的继承人。她从十几个兄弟姐妹中成为继承人的过程据说惨烈无比，就像是『本草纲目』里提到的蛊毒制作法——将所有的毒虫放进一个密闭的容器中，让它们自相残杀，最后剩下的一个是其中的王者，而葛就是这条最后生存的“蛊”。由于小小年纪就承受了常人难以想象的骨肉相残的痛苦，不堪忍受的葛逃离了若杉集团，隐居在羽藤家荒废的宅邸中，一直以来与她为伴的就是小白狐“尾花”，直到桂的出现……



桂的开朗乐观感染了葛，她打从心底喜欢这个大姐姐。为了让她生活得更舒适，葛给羽藤宅通了电气与水，陪她一起吃饭聊天。然而随着葛最好的朋友“尾花”在最后的战斗中为了保护桂被双子姐妹杀死，桂也得知了葛身上的秘密。在一切尘埃落定之前，葛忍痛抹去了桂来到经观冢这几天的记忆。

又是一个清新爽朗的入秋时节，桂与同学正在放学路上闲聊，旁边擦身而过的少女令自己的内心悸动莫名，似乎是丢失了什么重要的东西，犹如此岸到彼岸一般遥不可及。即使如此，记刻在脑海深处的记忆依然还是会指引你在万千人海中找到珍视之人，伸出双手拥抱那朵盛开在彼岸的花朵……

◎分歧三 羽藤柚明

儿时的桂与自己的双子哥哥白花意外地在储物室里解开了遣唐使带回日本的名镜“良月”的封印，放跑了附身在镜子上的双子姐妹，也

因此导致本该被牢牢锁在槐树中的山之神封印出现裂缝。为了补救，桂的堂姐柚明甘愿顶替桂的父亲当人柱，自此以后柚明就是镇守在槐树中的“**オハシラサマ**（直译为御柱大人，不过原作中说日本的神是以柱为计算单位，这里差不多就是槐树之神的意思）”。转眼十年过去，桂重归故里，找回了丧失的这段记忆，同时想起了**ケイ**就是自己的双子哥哥白花……



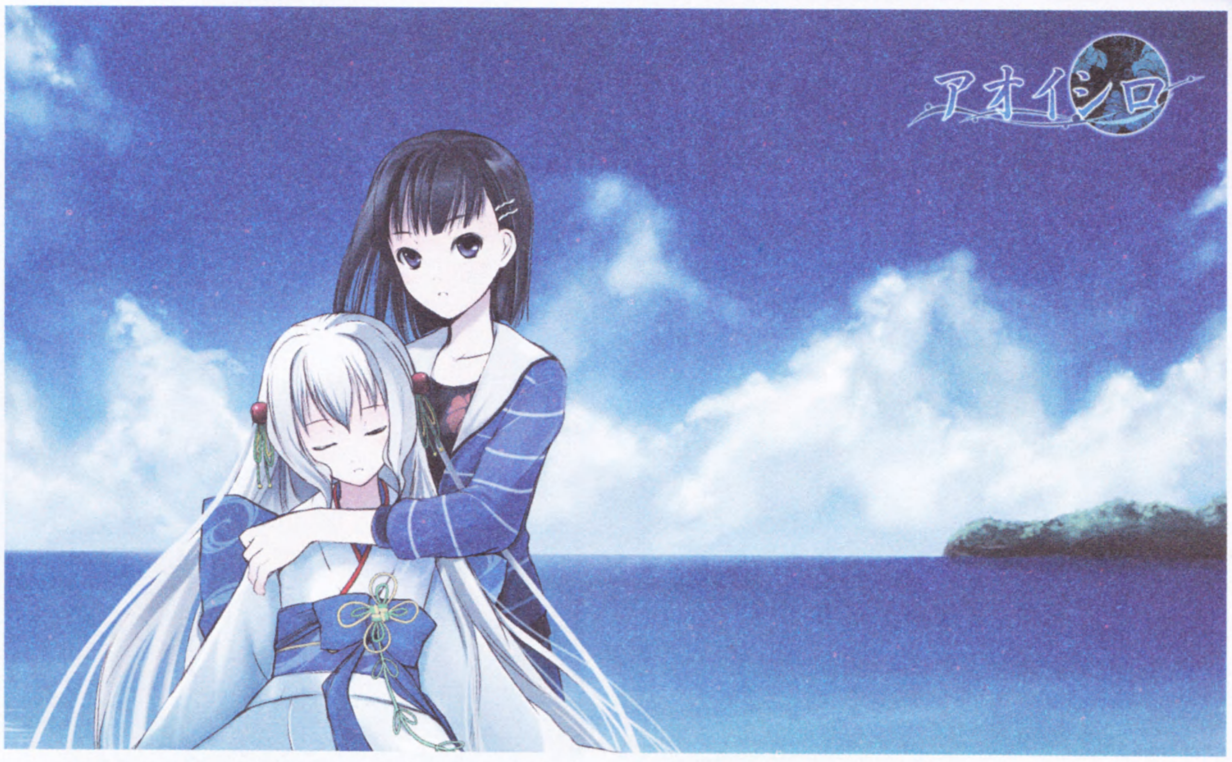
白花当年被山之神附体，成为他的分身之一干了不少坏事。虽然十年来山之神占据意识主体的机会屈指可数，但**ケイ**还是想竭尽所能的偿还罪孽，于是他决定代替柚明成为新的御柱大人，慢慢地积蓄力量，等到千年后再与山之神决一死战。得到解放的柚明回归了平常的生活，她搬进桂的家里姐代母职，未来的日子还很长，失去十年的感情一定可以慢慢的补回来……

◎分歧四 浅间朔夜

浅间朔夜跟羽藤家有着极深的渊源，外表上看是一个20来岁的记者，实际上已经度过了千年的时光，其本体是岩长姬的后裔名为“观月之民”的山神眷属。不仅如此，朔夜诞生于满月被吞蚀的夜晚，因此亦为其他族人所忌惮。她还是小女孩的时候就认识羽藤家的第一代御柱大人，当时山之神想要御柱大人的“贽之血”唤醒奇迹的力量让世界重归黑暗，借此与天照对抗。羽藤家的长辈本打算将御柱大人献出去，是朔夜求自己的祖父请来了鬼切救出御柱大人封印了山之神。



然而这个封印只是权宜之计，于是御柱大人决定舍弃在人间的一切，成为寄住在槐树中的人柱将山之神彻底封印……失去了幼年时最爱的姐姐的朔夜在人间流落了千年，直到60年前，她再次遇到了一个与御柱大人长得一模一样的少女，这个少女就是桂的奶奶笑子。熟悉的感觉模糊了朔夜的视线，笑子却只是微笑的对朔夜说，请你在有生之间注视我的成长吧——60年过去了，朔夜不仅仅守着笑子走完了平静的一生，还成了桂的母亲真弓的朋友，此刻，她又在默默的守护着桂……



从经观冢回来之后，朔夜搬去和桂一起住，她的行李中分量最多的是一本本的相册，桂捧着相册满面笑容的对朔夜说，“请在我的有生之年，为我拍下大量可以保留在你记忆里的照片吧～！”

◎分歧五 藤原望

千年之前，望出生在一个贵族之家，当时的迷信认为双子是被诅咒的孩子，与『铁面人』的故事一样，望被鬼隐，家人将其关押在不得外出的房间里，世人只知道藤原家有一个叫御影的孩子。让望重获自由的是山之神，山之神把望附在“明良”镜中，以镜为灵媒走出了暗无天日的牢狱，此后一个偶然的契机，妹妹御影也来到镜中和自己作伴。得知主人山之神被封印在槐树中之后，望一直在等待一个可以救出主人的时机，这个时机就是羽藤家有一男一女双子诞生的时刻。



在望吸了桂的鲜血后，桂通过血这一媒介进入望的梦境，得知了千年前发生的事情。桂告诉望，御影的身份非常可疑——御影是主人被封印之后才进入镜子的。依照桂的计划，御影最后败露了真面目，原来她是山之神派来监视望的分身。初尝背叛滋味的望绝望地认为自己失去了一切，为了阻止御影复活主人，她授意桂摔碎“明良”镜，可是这样做的话自己也会消失……

清晨的上学路上，桂拿着手机假装在讲电话，其实她正在跟背后漂浮在空中的幽灵说话，原来桂摔碎镜子之后，手机上那颗镶嵌有白蝴蝶花纹的蓝玉珠护身符成了望新的依附物，从此桂的护身符不再只是单纯的物体，她所具有的灵性一定会守护桂直到生命的终结……

[アオイシロ（青城）]
出品：SUCCESS
发售时间：2008/5/15
原画：Hal
脚本：麓川智之

『红线』大获成功之后，SUCCESS于08年5月推出了姐妹篇的续作『青城』，制作团队与前作完全一致，系统也基本是参照前作的模板，结局比『红线』多了近一倍达到56种，攻略顺序大概是相泽保美→喜屋武汀→夏夜→那美→琥珀，游戏里的时间在『红线』刚刚结束不久后。同年的11月，PC版的『青城』发售，多了一些追加要素和文本修正。比起『红线』的高完成度，『青城』更像是个半成品，许多伏线埋下去之后就没有了下文，或者只是稍稍提一下就算给出了解释，虽然百合度较之『红线』高出不少，给人的冲击却还不如前者，除去CG的精美程度大幅度提升之外，各方面都像是『红线』的劣化版。

有趣的是『红线』情节的关键线索为“镜”，『青城』也有一把重要的“剑”，三神器中占去了两样，所以在『青城』发售后FANS们纷纷猜测下一作是不是会和剩下的“勾玉”有关，比如第三作就叫『**シロイタマ**』。

其实说起来『青城』的设定比『红线』大许多，不仅用到了日本神话与民间传承，还参考了凯尔特神话和克苏鲁神话，照故事脉络来看也颇为不错，可是麓川前半段写得极其详尽（又是借几个民俗控的口给玩家灌输此方面的知识OTL），后半段却草草了结，导致游戏在情节掌控上崩盘，非常可惜，本来应该可以成为又一部百合神作的。

◎剧情简介

多年前故去的祖母喜欢旅行，去欣赏不曾见过的风景，去认识不曾认识的人们，去展开各种各样不同的际遇，看一看这个世界的辽阔……高二那年的夏天，青城女学园剑道部部长小山内梢子追随祖母的足迹踏上了远行的旅程。巴士的终点站是夏季的南海岸一个叫卯奈**咲**的小镇，与梢子同行的是全体剑道部的部员，她们将在**咲**森寺中度过几天的合宿生活。

卯奈咲的对面有一座卯良岛，岛上传承着奇怪的风俗：每年的“クロウサマ祭”前都会杀死一头公牛，以示祭奠——传说很久以前，卯良岛被渡海而来的鬼族占领，鬼用妖刀使海上风暴不断，所到之处疫病流行，征讨岛上鬼族的是三位大将军，他们与鬼王展开了极为惨烈的战斗，最后用箭射伤鬼王的左眼，鬼王受伤后化为一头巨牛摩多牟，继续兴风作浪。旅行路过此地的八百比丘尼用法力打败了摩多牟，将他封印在一棵山茶树中，同时把自己不老不死的血分给了山茶树，使得山茶树四季都盛开着嫣红的花朵，终年不败。这棵山茶树就在咲森寺后的林中每到夏天四周开遍了洁白的山茶花，唯有树林深处的那一株，是一片白花的海洋中唯一的一抹鲜红。

住在咲森寺的第一夜，不远处海潮起伏的声音令梢子难以入眠，她起身来到海边散步，踩在光洁的海滩上。海面在月光的映照下折射出一片粼粼波光，在这不可思议的海中，忽然出现了一个仿佛人鱼公主一般的溺水少女，梢子跑过去将她救起带回了咲森寺。就像童话故事里被王子救起的美人鱼一样，少女无法说话，为了称呼方便，梢子等人根据她和服上的波浪图案以及宛如银色波纹的头发为她取名叫“那美（和波的读音一样）”。在照顾那美的过程中，梢子还认识了位于冲绳支部的守天党鬼切汀、总是穿着一身红色狩衣整体给人感觉像是一朵山茶花的少女琥珀、再加上本该在十年前死去的姐姐夏夜和因为仰慕自己加入剑道部成为经纪人的保美，开启物语真相的钥匙也全部集结完毕。

一切的因缘都要从八年前，梢子和姐姐夏夜第一次来到卯奈咲旅行说起：年幼的梢子与卯良岛上宫司根方宗次的一对双子女儿成为了好朋友，这一年岛上的“クロウサマ祭”逐渐临近，与外界的传闻不同，クロウサマ祭不仅要杀一头公牛，更关键的是需要一个少女做人祭。梢子偶然闯进了祭坛，看到姐姐夏夜被根方宫司砍杀的场面。为了封口根方对梢子连砍数刀将她推入海中，梢子在失去意识之前，恍惚间见到了一个身穿和服衣着华丽的少女伸出手拉住了自己，这个少女就是传说中的安姬，梢子则在海难中失去了部分的记忆。



当年侥幸捡回一条命的夏夜以为梢子已经死去，八年来，她为给梢子报仇不断修炼剑艺甚至不惜变成剑鬼，还拿走了本是归守天党保管的可以开启海底龙宫城的邪剑。汀则是跟在她后面追讨邪剑的守天党鬼切。而另一方面，因为当年夏夜和梢子的逃脱，根方宫司抓来替代她的是双子姐妹中的姐姐。姐姐死后，灵魂被装进了那美的躯体里；而双子中的妹妹，正是后来改名换姓的保美。



而琥珀的身世更为离奇：她是八百年前源义经的双子妹妹源九郎，偶然之下救了当时被关押在牢狱中的安德天皇——后来的安姬。安姬爱上了将自己救出来的琥珀，有一次琥珀出门许久未归，安姬为了等她回来吞下了可以不老不死的人鱼肉，之后便在日本各地旅行，成了传说中乐善好施的八百比丘尼。解明了一切真相的众人，聚集在苍海之底的龙宫琉璃城，在那里遇见了已经得到“剑”的鬼一法师马珑琉，他妄图用手中的“剑”，开启位于琉璃城中心的祭台，一旦大门打开，珑琉就可以拥有统帅天地的混沌之力。梢子等人用尽全力阻止了珑琉的阴谋，而“剑”所散发的余力也引发了波澜万丈的海啸，千钧一发之际，梢子代领大家从海底龙宫的密道逃脱……

[其它游戏]

家用主机上含有百合要素的游戏其实并不少，但多半只是其中的某段剧情为百合或者是安排了男女双主角，只要选择女主角就可以用她来攻略女性，譬如某些 RPG 和 SLG 游戏。真正百合度相当高的只有 PS 上的『**あやかし忍伝くの一番**』和 PS2 上的『**零红蝶**』，后者的双子姐妹爱实在太有名，笔者就不多赘述了，前者则是 1997 年翔泳社发卖的恋爱养成游戏，主角是一个现代的忍者少女，被派去大小姐学校“姬百合学园”当保镖，可攻略的角色为自己需要保护的几位大小姐，游戏的高百合度即使现在看来依然可以叫人面红心跳，CV 也是丹下樱、折笠爱、永远的 17 岁等当时最红的一批。

写在最后

至此时，本文行将结束。由于篇幅缘故，并未将所有百合游戏写全，尚有不少未曾写到或只是一笔带过，不管怎样，能如此将百合游戏总结一番，笔者也算对自己交了一份满意的答卷。▲


とてもエロい
我等、世界O服のために——
とても暴力
エロ秘密結社
GAME OVER
神猫在綫


极动漫频道，给你一条刀
http://comic.yesky.com
仓零的博客:
tp://www.amakura.cn/blog

动漫、Galgame、同人、Cosplay……真正属于御宅族的情报生活志！

2009年06月号
2009 Jun. 8
总第八期
推广价20元

TWO DIMENSIONS MANIA

二次元狂热



VOCALOID2 CV系列第三作 巡音流歌

封底故事 歌姬の休日

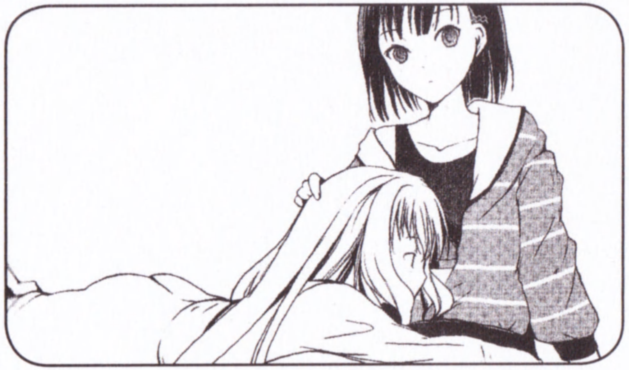
绯色月下、狂咲之绝 百合Galgame总集篇

宫下未纪和简单易懂的百合魔法美少女

ISBN 7-900433-51-X
9 787900 43351X

北京市海淀区知春路113号银网中心A座1202室　《二次元狂热》编辑部

1 0 0 0 8 6



6月号
2009 Vol.8

二次元狂热

读者调查函

姓名		女·男	职业·学年	
QQ/mail		岁	控 萝莉·御姐	宅度 ☆☆☆☆☆
住所				
邮编				

『二次元狂热』因你而改变——

1 购入本刊的场所

□书店 □报亭 □动漫店 □网购 □其他（　　　　　　　　　　　　）

2 购买本刊的理由

□对宅有爱 □封面 □杂志内容 □版式 □赠品（包含光盘）

□二次元狂热 □鄙视小白 □他人推荐 □其他（　　　　　　　）

3 获知本刊的途径

□网站广告 □动漫杂志广告 □他人推荐 □自己发现 □其他（　　　）

4 对本期杂志的评价

□非常满意 □满意 □一般 □不满意 □没看法 □其他

5 本期杂志栏目调查（喜欢涂黑，不喜欢画×，没意见留空）

□河蟹子相谈室 □二次元资讯 □音乐空间 □业内通信 □东方专区 □天朝绘师 □本期特辑 □音律地平 □萌绘师 □动漫研究 □同人新作 □游戏研究 □二次元创造

6 本期最喜欢的文章（　　　　　　　　　　　　　　　　　）

本期最不喜欢的文章（　　　　　　　　　　　　　　　　）

希望杂志加上的内容（　　　　　　　　　　　　　　　　）

7 最希望二次元的结构

□游戏（　%）□漫画（　%）□动画（　%）□专栏（　%）

□图片（　%）□COS（　%）□同人创作（　%）

8 对于3D（COS）内容的希望

（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

9 对于游戏剧情小说的希望

□加入杂志内容 □抵制加入 □无所谓

10 对于国内同人作者画手的希望

□保持现状 □全部去掉 □再增加一点

11 一本高端杂志最重要的方面是

□杂志本体 □赠品 □DVDROM □品牌效应 □其他

12 常购买的动漫类杂志　（　　　　　　　　　　　　　　）

二次元狂热 6月号（Vol.8）回函专用纸

（有关宅的话题和作品，河蟹子造型和设定创作，关于自己的宅男、宅女和伪娘（？）生活，欢迎分享）